7

L'ANGELO DELLA BATTAGLIA

ALITA

EDIZIONE ITALIANA VOL. 7

YUKITO KISHIRO

MARTIAL BALL

© 1997 Yukito Kishiro. All rights reserved.

AGO.97 L. 3.500

MARVEL manga

CREDITS

Storia e disegni:
YUKITO KISHIRO

Adattamento e lettering:
ANNALISA BASSI E MONICA ROSSI

Traduzione:
MIGUEL CARRASCO E MARCO LUPOI

ALITA - PUBBLICAZIONE MENSILE - ANNO I - NUMERO 7 - AGOSTO 1997
Autorizzazione del Tribunale di Modena n. 1304 del 13 maggio 1996. Una pubblicazione di Marvel Comics Italia, divisione editoriale di Panini S.p.A. Redazione e direzione: Marvel House, viale Emilio Po 380, 41100 Modena. Stampa: Rotolito Lombarda S.p.A., Pioltello (MI). Distribuzione esclusiva per le edicole: DeADIS S.r.l., via Montefeltro 6/A, 20156 Milano.
Copyright: GUNNM by Yukito Kishiro © 1993 by Yukito Kishiro. All rights reserved. First published in Japan in 1995 by Shueisha Inc., Tokyo. Italian language translation rights in Italy arranged by Shueisha Inc. Tokyo thru Tuttle-Mori Agency Inc., Tokyo. Per l'edizione italiana: © 1997 Marvel Comics Italia. The original Japanese edition is published in reverse of this present edition.
Gli arretrati (tutti disponibili) si possono richiedere a SERVICE MEDIA, viale Lombardia 47, 20056 Trezzo sull'Adda (MI) (fax 02-90961902); verranno inviati contrassegno, al prezzo di copertina più 6500 lire per ogni spedizione come contributo spese postali.
Presidente **WILLIAM C. BEVINS** Amministratore delegato **ALDO H. SALLUSTRO** Direttore responsabile ed editoriale **MARCO M. LUPOI**
Supervisione **ENRICO FORNAROLI** Direttore mercato Italia **SIMONE AIROLDI** Marketing manager **ALEX BERTANI** Redazione **CINZIA BROCCATELLI, BEATRICE DOTI, FEDERICA PADOVANI, SERENA VARANI** Grafica **LUCA POLI** (Responsabile di produzione), **ROBERTO M. RUBBI** (Responsabile di linea grafica), **GIOVANNI BATTISTINI, MARIO CORTICELLI, GIOVANNI LAMBERTINI, STEFANO MUNARINI, ALESSANDRO NALLI** Consulenza manga e apparato redazionale **GIANLUCA BEVERE**
Si ringrazia per la collaborazione **CHIGUSA OGINO,** Tuttle-Mori Agency Inc., Tokyo

ALITA

L'ANGELO DELLA BATTAGLIA VOLUME 4

parte prima

Fight 18:
MARTIAL BALL
Martial ball
pag. 5

Fight 19:
ZONA ROSSA
Red Zone
pag. 78

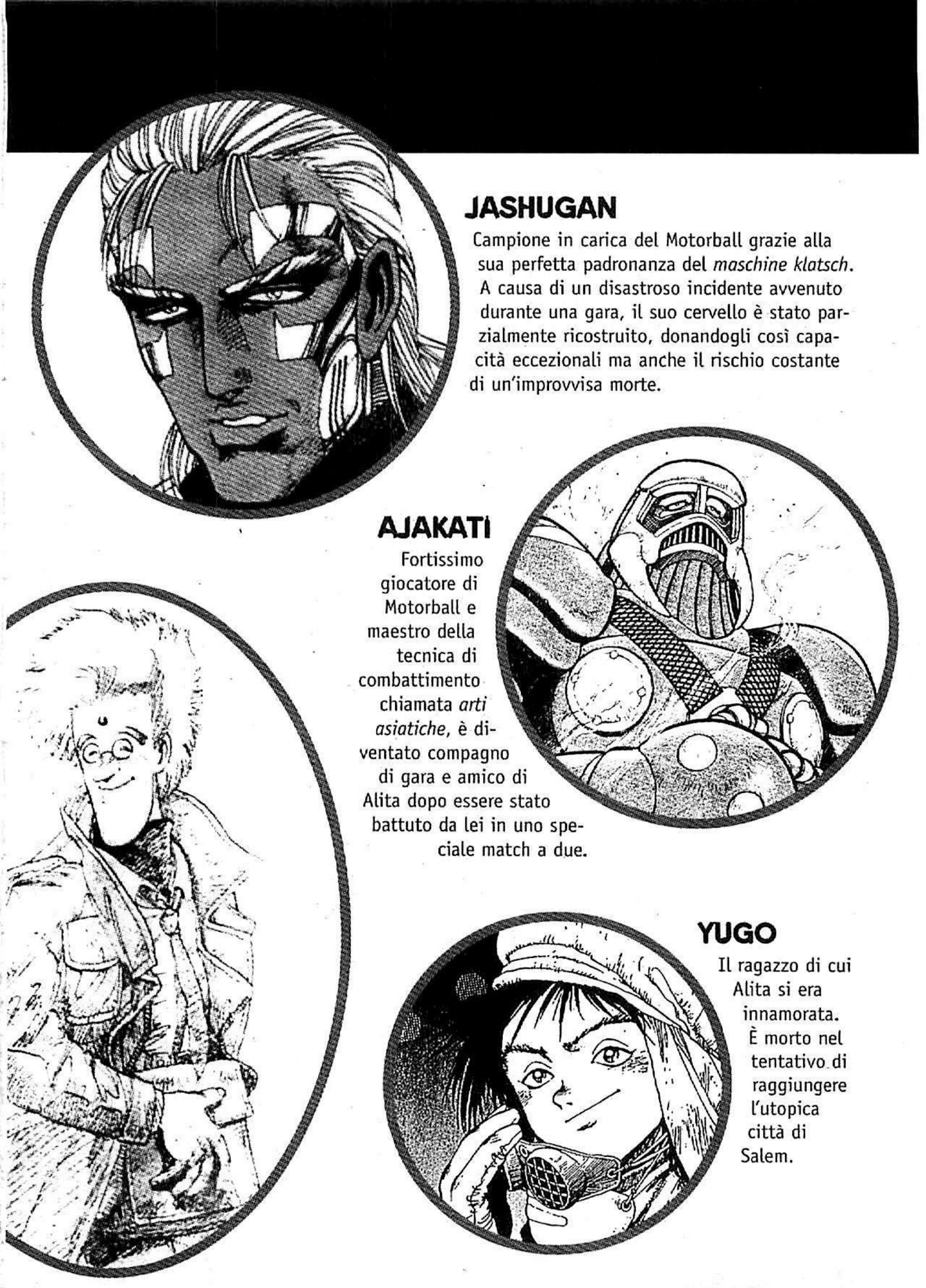
i personaggi

ALITA

Alita viene ritrovata casualmente, nella Città-Discarica sotto la metropoli galleggiante chiamata Salem, da Ido. Dopo essersi risvegliata da uno stato vegetativo durato secoli, Alita ha perso completamente la memoria. Dotata di un corpo integralmente meccanico, ha dimostrato di possedere una formidabile indole combattiva supportata dalla maestria nel *panzer kunst*, una antica e micidiale arte marziale dalle misteriose origini extraterrestri. Per sommergere il dolore causato dalla tragica morte di Yugo, Alita decide di tagliare completamente con il suo passato: abbandonato Ido e il lavoro di Hunter Warrior, diventa una giocatrice di Motorball, un violentissimo sport destinato ai soli cyborg.

DAISUKE IDO

Ex cittadino di Salem, Ido ha lasciato la sua vita di cacciatore di taglie e dottore cyber per diventare il capo meccanico del team di Jashugan. Aiutando il campione a sconfiggere Alita, spera di piegare l'orgoglio della ragazza e farla tornare in tal modo nuovamente con sé.



JASHUGAN

Campione in carica del Motorball grazie alla sua perfetta padronanza del *maschine klatsch*. A causa di un disastroso incidente avvenuto durante una gara, il suo cervello è stato parzialmente ricostruito, donandogli così capacità eccezionali ma anche il rischio costante di un'improvvisa morte.

AJAKATI

Fortissimo giocatore di Motorball e maestro della tecnica di combattimento chiamata *arti asiatiche*, è diventato compagno di gara e amico di Alita dopo essere stato battuto da lei in uno speciale match a due.

YUGO

Il ragazzo di cui Alita si era innamorata. È morto nel tentativo di raggiungere l'utopica città di Salem.

RIASSUNTO

Alita, ormai entrata nella seconda divisione del Motorball, testardamente vuole mantenere a tutti i costi il numero 99 che portava nella prima. Per far ciò deve sfidare in un breve circuito l'attuale possessore di quel numero, il fortissimo **Ajakati**, un giocatore famoso per essere più interessato alla distruzione dei propri avversari che non alla conquista del primo posto. Perso il primo round, Alita si aggiudica di misura il secondo, facendo così ritirare spontaneamente l'indomabile Ajakati e conquistandosi così il suo numero e la sua stima. Successivamente l'incontro fortuito di Alita ed **Esdog** con Jashugan e Ido dà il via a una sfida mozzafiato fra i due motorballer. In una gara di braccio di ferro Alita mette come posta la propria vita, mentre il campione, in caso di sconfitta concederà alla ragazza la possibilità di sfidarlo regolarmente nel circuito. La conclusione è un pareggio, ma **Jashugan**, riconosciuta intimamente la sconfitta, accorda alla piccola cyborg la gara a cui tanto teneva. Ora, la partita di seconda divisione che aspetta Alita, le servirà per decidere quali saranno gli altri quattro giocatori che con lei dovranno affrontare il re indiscusso del Motorball: Jashugan. La potenza del campione è tale, infatti, che non meno di cinque giocatori coalizzati avranno il compito di arrestarne l'avanzata. Ma proprio mentre la competizione prende l'avvio, Jashugan interroga **Ido** sulla natura del legame che unisce il dottore ad Alita.

GIANLUCA BEVERE

FIGHT 18: MARTIAL BALL

MARTIAL BALL

AAAAH!

MORDRED

I CONCORRENTI HANNO TERMINATO I CONTROLLI ...

AAAAH!

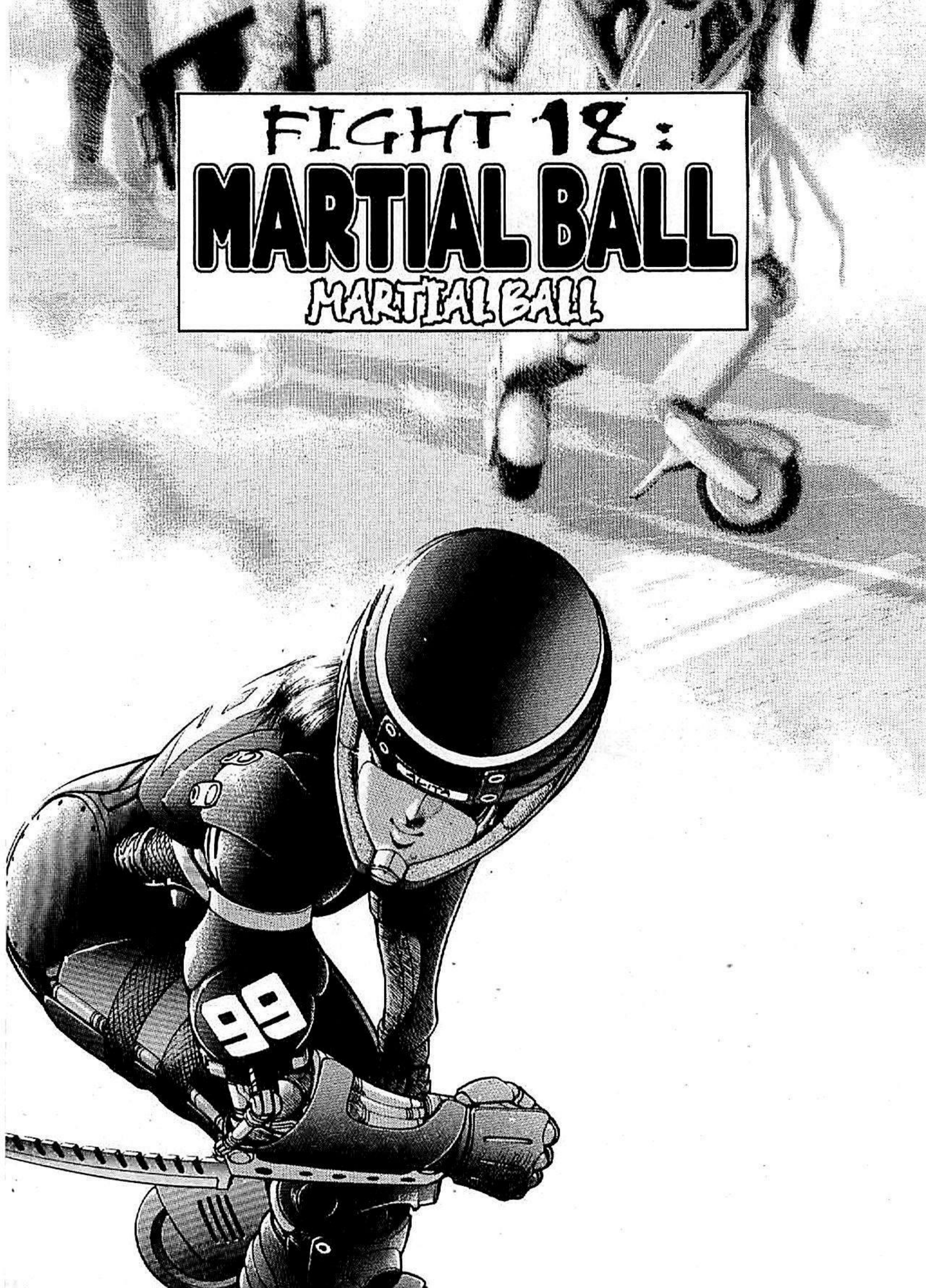
... E IL SORTEGGIO HA DETERMINATO LE POSIZIONI NELLA GRIGLIA DI PARTENZA!

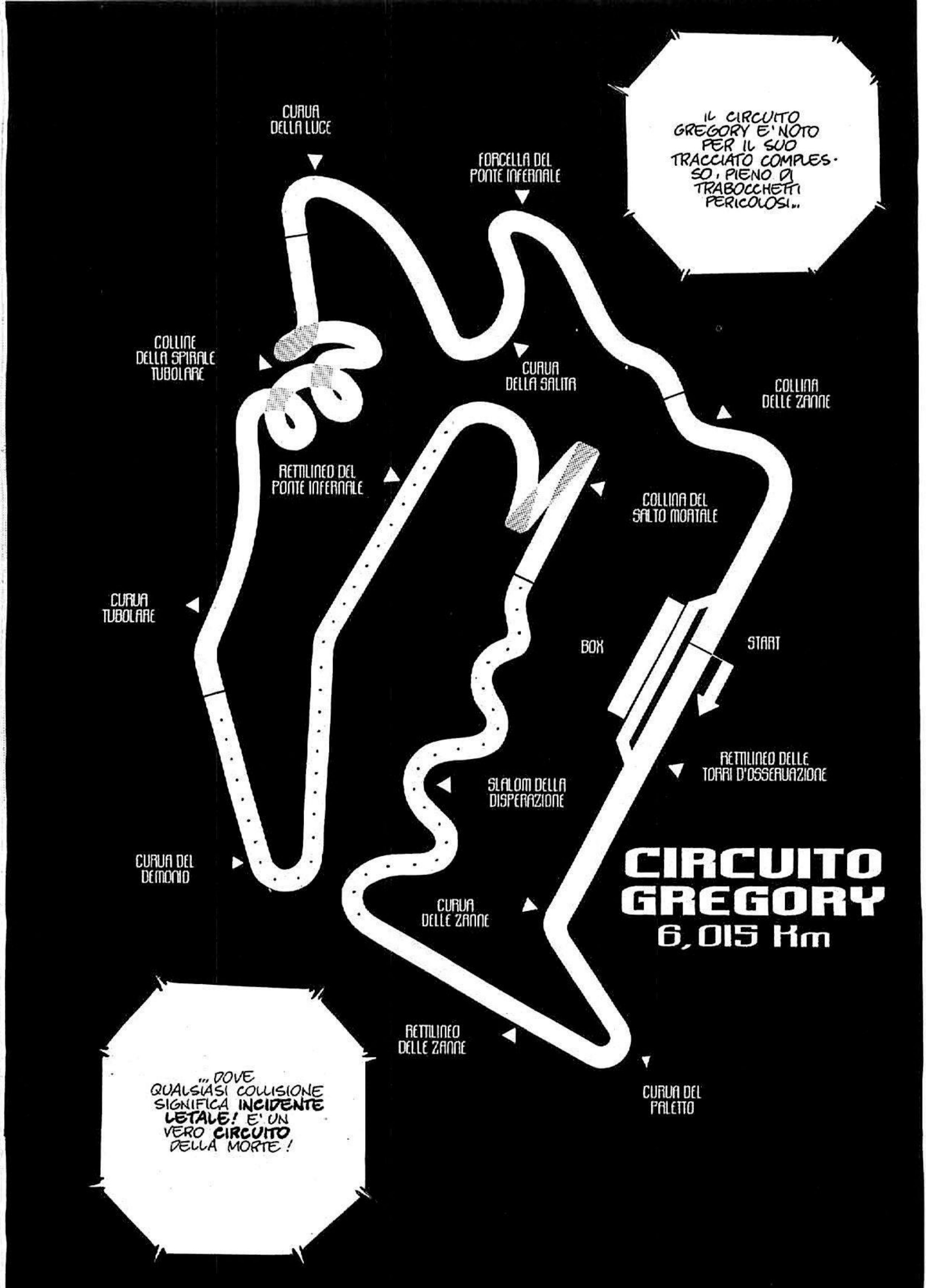
POSIZIONI 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

GIOCATORI 33 47 88 99 50 24 9 21 67 7 13 72 11

NON ABBIAMO AVUTO UNA GRAN FORTUNA.

OH, NO, IN TREDICESIMA POSIZIONE!


FIGHT 18:
MARTIAL BALL
MARTIAL BALL


IL CIRCUITO GREGORY E' NOTO PER IL SUO TRACCIATO COMPLESSO, PIENO DI TRABOCCHETTI PERICOLOSI...
CURVA DELLA LUCE
FORCELLA DEL PONTE INFERNALE
COLLINE DELLA SPIRALE TUBOLARE
CURVA DELLA SALITA
COLLINA DELLE ZANNE
RETTILINEO DEL PONTE INFERNALE
COLLINA DEL SALTO MORTALE
CURVA TUBOLARE
BOX
START
RETTILINEO DELLE TORRI D'OSSERVAZIONE
SLALOM DELLA DISPERAZIONE
CURVA DEL DEMONIO
CIRCUITO GREGORY
6,015 Km
CURVA DELLE ZANNE
RETTILINEO DELLE ZANNE
CURVA DEL PALETTO
...DOVE QUALSIASI COLLISIONE SIGNIFICA INCIDENTE LETALE! E' UN VERO CIRCUITO DELLA MORTE!

GRIGLIA DI PARTENZA
SENSO DI MARCIA
24 SCRAMASAX
21 XAGNAL
59 FRANVERGE
1 CALIGOLA
33 PILEHAMMER
45 VALDICCI
9 HERBERT
37 VICKERS
67 GLAIVE
13 PESHKAVUS
6 COPPERHEAD
36 GALLANT
99 ALITA
41 SHAKRAM
72 MADOSEN
50 TIGEL
7 ZAPHAL TAKIE'
88 AJAKATI
QUI AL GREGORY, LA GARA FINISCE QUANDO LA PALLA --- NON IL GIOCATORE --- ATTRAVERSA LA LINEA DEL TRAGUARDO CINQUE VOLTE!
SE LA PALLA SI DOVESSE PERDERE IN UNA DELLE ZONE PERICOLOSE DEL "PONTE INFERNALE", SI DISPORRA' UNA NUOVA PALLA SULLA LINEA DI PARTENZA!
TUTTE LE ALTRE REGOLE SONO CONFORMI ALLE DISPOSIZIONI STANDARD DEL MOTORBALL! VERRANNO INFLITTE PENALITA' A CHI STA FERMO PIU' DI TRENTA SECONDI O INDIETREGGIA LUNGO IL PERCORSO; SI PERMETTONO SOLO ARMI UNITE AL CORPO. SONO PROIBITE LE ARMI A MANO! VIETATO VOLARE O USARE RAZZI! NIENTE ARMI ESPLOSIVE!
CRASH

SI CHIUDONO LE SCOMMESSE! SI CHIUDE!

DUE MINUTI AL VIA!

BLA BLA

DI-DLING DI-DLING

WUSH WUSH

IN QUESTA GARA IL TUO UNICO SCOPO E' INDIVIDUARE POSSIBILI GIOCATORI PER LA TUA SQUADRA DI SFIDANTI...

... NON SFORZARTI TROPPO, ALITA!

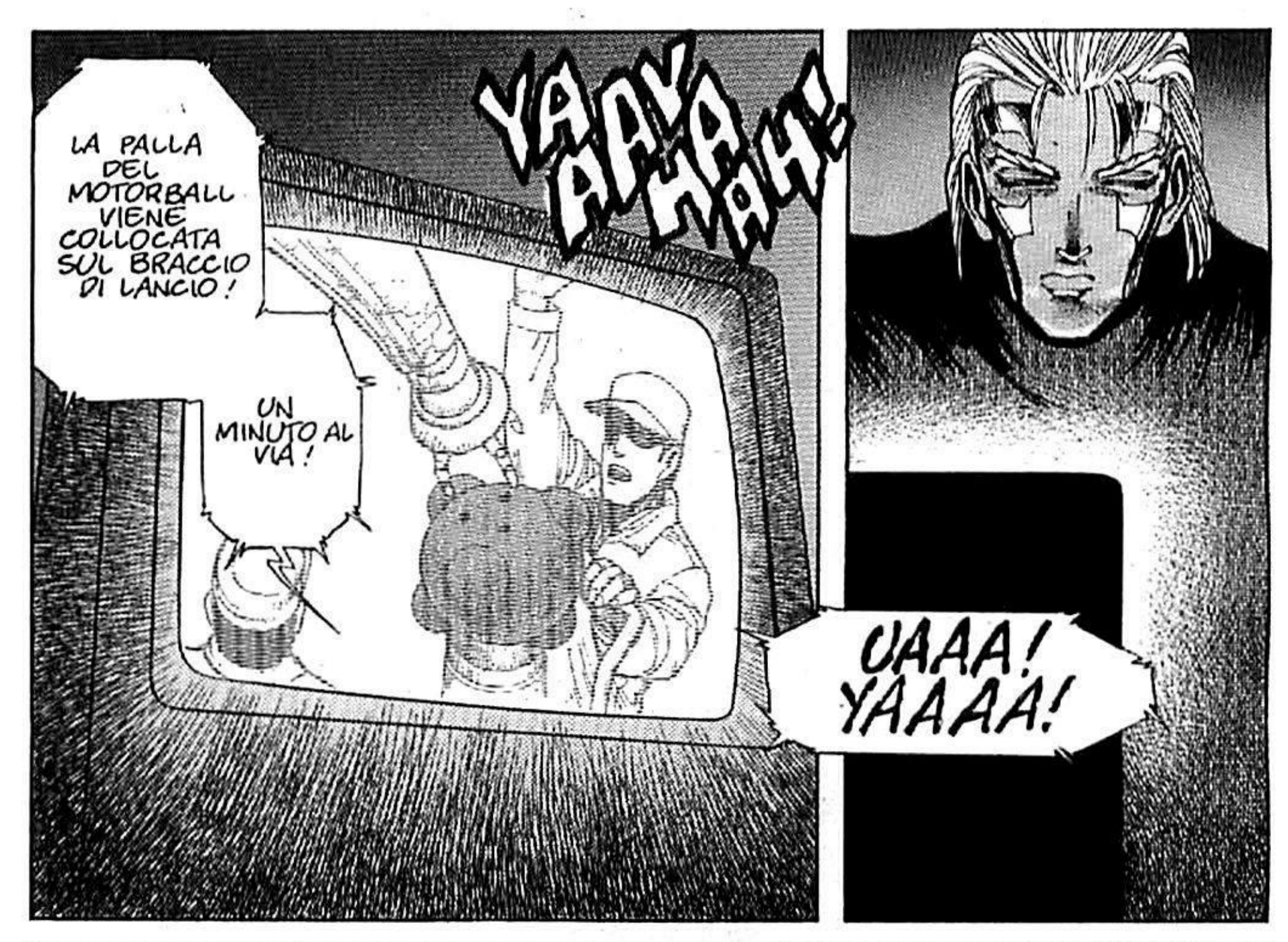
LA SQUADRA PUO' ATTENDERE!

EH?

IN UNA LOTTA DO SEMPRE IL MASSIMO...

ALITA

TUTTO QUI!


LA PALLA DEL MOTORBALL VIENE COLLOCATA SUL BRACCIO DI LANCIO!
UN MINUTO AL VIA!
YA AAA HA HA!
UAAA! YAAAA!

DOTTOR IDO, MI HAI SALVATO LA VITA ...

... MA SE SALTA FUORI CHE HAI FATTO AMICIZIA CON ME E MIA SORELLA PER AIUTARE QUESTA ALITA A VINCERE --- LA PAGHERAI CARA, CAPITO ?
AH...
NON E' COSI', JASHUGAN...
FIUUU
IO --- OKAY, TI DIRO' LA VERITA' ...
-- COME HAI INDOVINATO. CONOSCO ALITA MOLTO BENE...
IL SEMAFORO E' DIVENTATO VERDE ---
BZZZ

E I GIOCATORI PARTONO!
SCORPIONS

(*) COSTRUITO ADERENTE AL SUOLO PER AVERE MINORE RESISTENZA ALL'ARIA. PURCHE' UNO "SCHIACCIATO" ABBIA BRACCIA E GAMBE, PUO' PARTECIPARE REGOLARMENTE ALLE GARE.

BELLA MOSSA, SCRAM!

NON RESTARE INDIETRO, HERBERT, DAI!

IL MAESTRO DEL TRIO E' ANCORA DIETRO IL N. 50, TIGEL!

TOGLITI DAI PIEDI, LUMACONE!

AFFINCHE' L'ADORABILE ALITA MI ACCETTI, DEVO VINCERE QUESTA GARA!

ALITA, UNA DELLE FAVORITE DEL PUBBICO, SEMBRA BLOCCATA NELLA MISCHIA!

MALEDIZIONE!

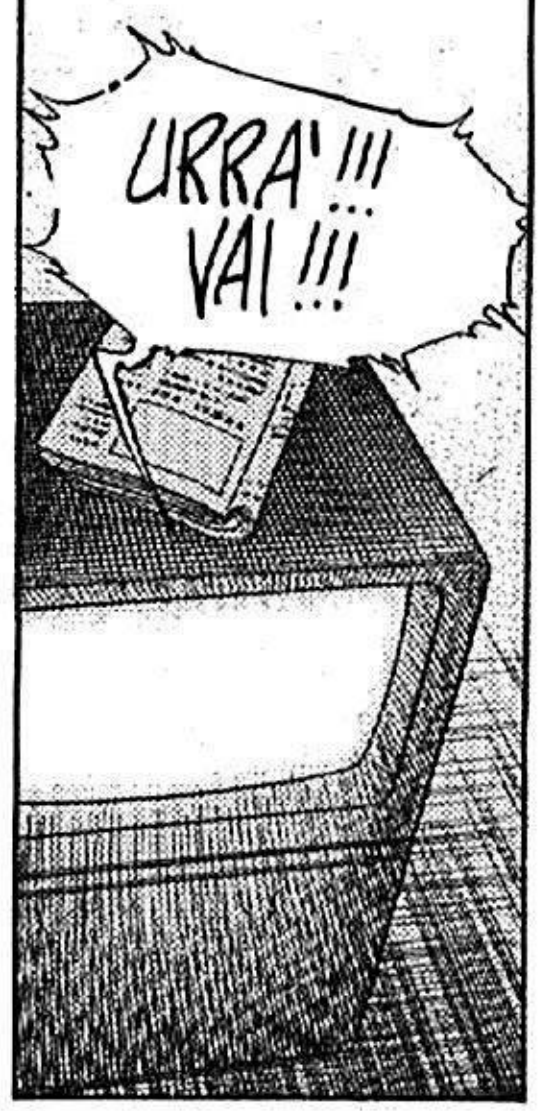
UN GIOCATORE STA SORPASSANDO TUTTI GLI ALTRI, E' IL...

?

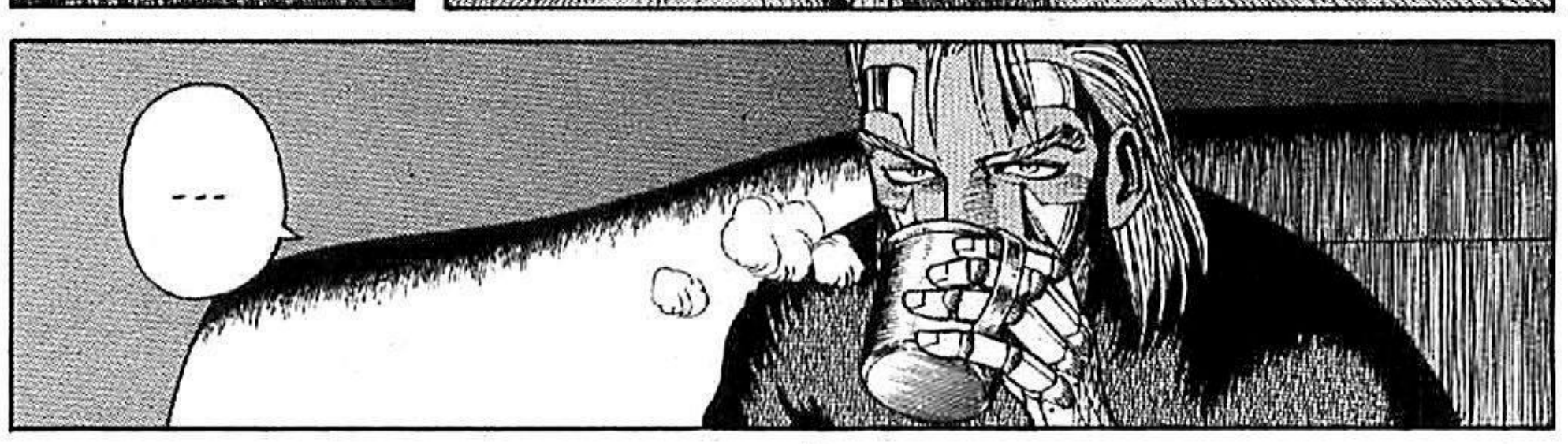
...N.7, ZAPHAL TAKIE'! DAL SUO RECENTE DEBUTTO, IL "VENTO CREMISI" HA VINTO TRE GARE CONSECUTIVE.

AH!

VUOM


URRA'!!! ... VAI!!!

ALITA E' COME UNA DELLA MIA FAMIGLIA... QUASI COME UNA **FIGLIA** PER ME ...
SONO VENUTO QUI PER RIPRENDERMI LA MIA BAMBINA SCAPPATA **DA CASA** ...



ALITA E' COSI' EMOTIVA, COSI' TESTARDA... CONVINCERLA A PAROLE A LASCIARE IL MOTORBALL SAREBBE **IMPOSSIBILE**...
... C'E' SOLO UN MODO...

ALITA DEVE ESSERE **DEFINITIVAMENTE** SCONFITTA SULLA PISTA DEL MOTORBALL!
E PER QUESTO MI SERVE LA FORZA DI UN **CAMPIONE**!

DONNA! PER ORDINE DI CALIGOLA, SARAI **MASSACRATA**!

ALITA

!

PROVACI!

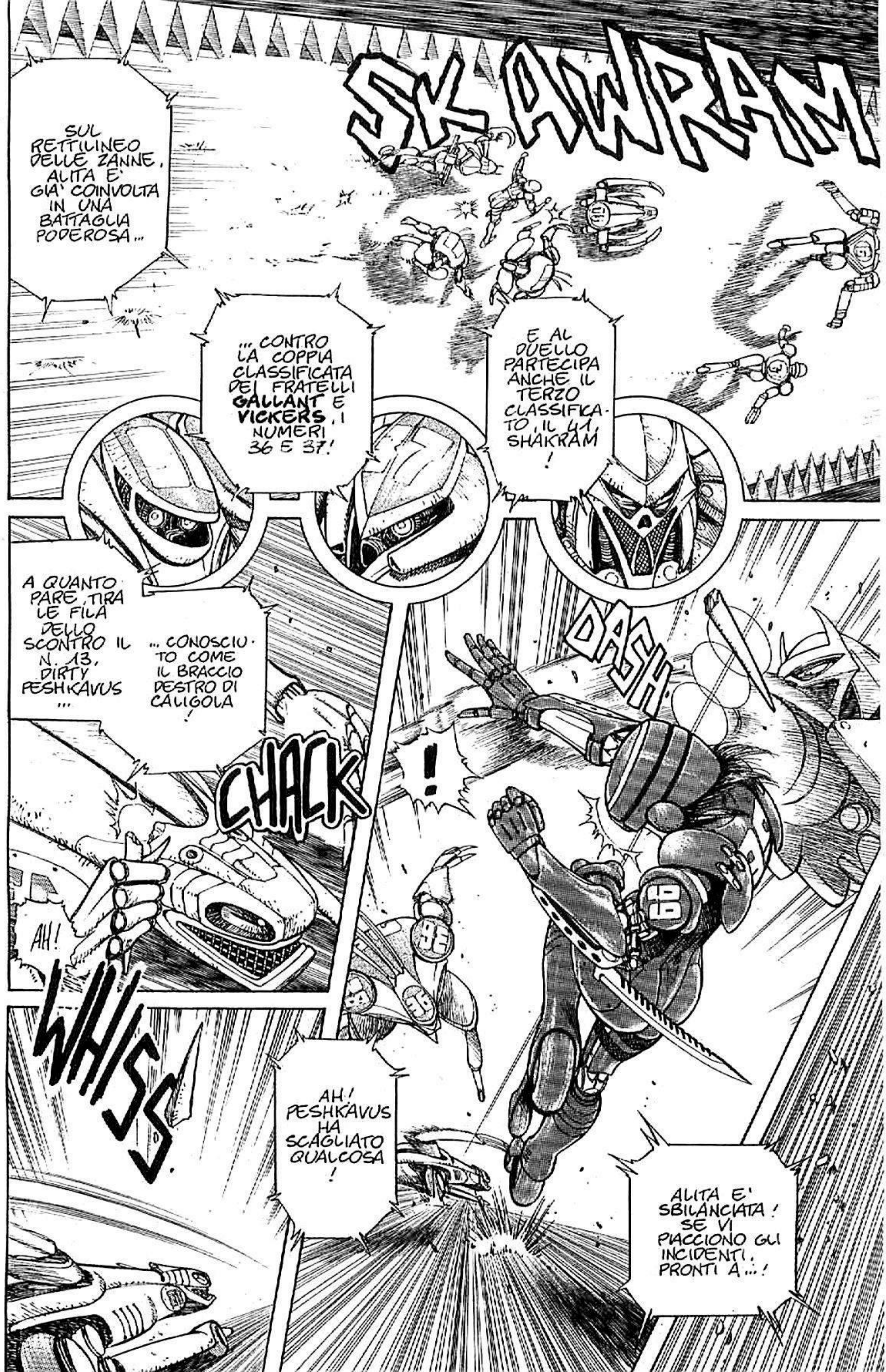
ALITA

VUMM

COS...?

SKRRR

BRANG
SKAM
NOIK
AAH!
ALITA
SPEK
SI MUOVONO COSI' RAPIDAMENTE ...!
TLUNK
ZHAM


SKAWRAM
SUL RETTILINEO DELLE ZANNE, ALITA E' GIA' COINVOLTA IN UNA BATTAGLIA PODEROSA...
...CONTRO LA COPPIA CLASSIFICATA DEI FRATELLI GALLANT E VICKERS, I NUMERI 36 E 37!
E AL DUELLO PARTECIPA ANCHE IL TERZO CLASSIFICATO, IL 41, SHAKRAM!
A QUANTO PARE, TIRA LE FILA DELLO SCONTRO IL N. 13, DIRTY PESHKAVUS...
...CONOSCIUTO COME IL BRACCIO DESTRO DI CALIGOLA!
DASH
CHACK
!
AH!
WHISS
AH! PESHKAVUS HA SCAGLIATO QUALCOSA!
ALITA E' SBILANCIATA! SE VI PIACCIONO GLI INCIDENTI, PRONTI A...!

KWIK

STAI BENE, SOREL-LA ?!

IL N. 88, AJAKATI, HA AFFERRATO ALITA ALL'ULTIMO MOMENTO!

ALITA

GR-GRAZIE, AJI!

DOPO AVER RISOLTO LA LORO CONTESA SUL POSSESSO DEL NUMERO 99, AJAKATI E ALITA SEMBRANO ESSERE DIVENTATI ALLEATI!

CHIAMATO "RE SENZA CORONA" AJAKATI DISPONE DI UN'ABILITA' NEL COMBATTIMENTO CHE SI DICE RIVALEGGI CON QUELLA DEL CAMPIONE CALIGOLA!

GLI ARBITRI HANNO DECISO CHE L'AZIONE DI PESHKAVUS SIA CONSIDERATA UNA ROTTURA ACCIDENTALE DI UNA PARTE DEL CORPO... **NESSUNA PENALITA'!**

OOOOH

ASSURDO!

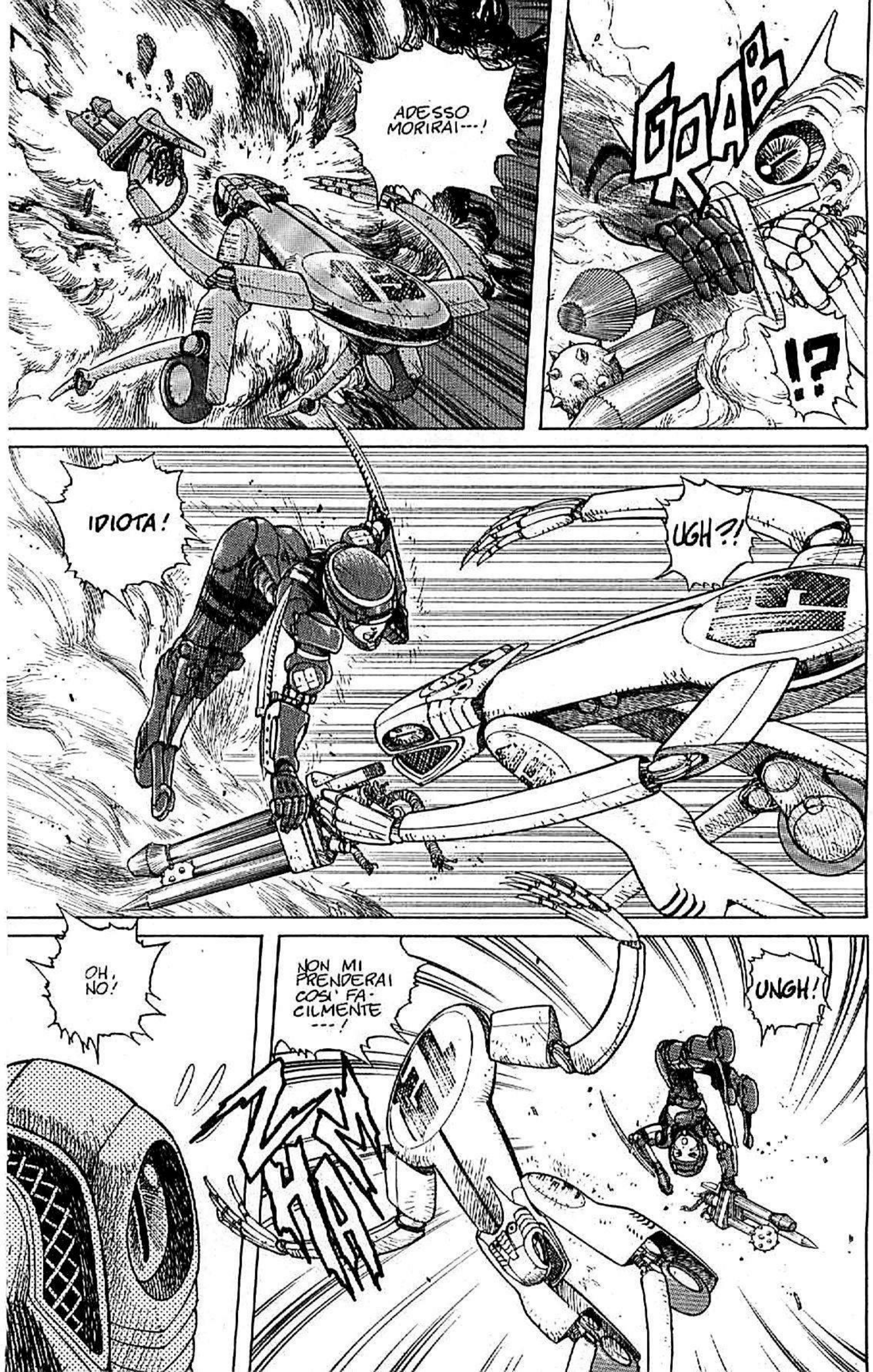
ABBIAMO APPENA INIZIATO...! **EH!**

SII MALEDETTO... TU E I TUOI SPORCHI TRUCCHI!

SH
UN COLPO DI GAMBE!
ZAK
ISSSS
HAHAHA
ARGH!
FRATELLO!
MALEDETTA!
KANG
BROOM

ZAK
UNO!
DUE!
COLPO DEL SATELLITE ROTANTE! AHHH!
ALITA
KLAK
YAAH!
MA CHE CAV...!?
INCREDIBILE! UNA BATTAGLIA AEREA A PIU' DI DUECENTO KM ALL'ORA!
TUNK
ADESSO LA SISTEMO IO!
EH EH EH! MUORI!
PESHKAVUS CON UN SUO "SPORCO TRUCCO" STA SPARGENDO OLIO SULLA PISTA!
SCHIZZ

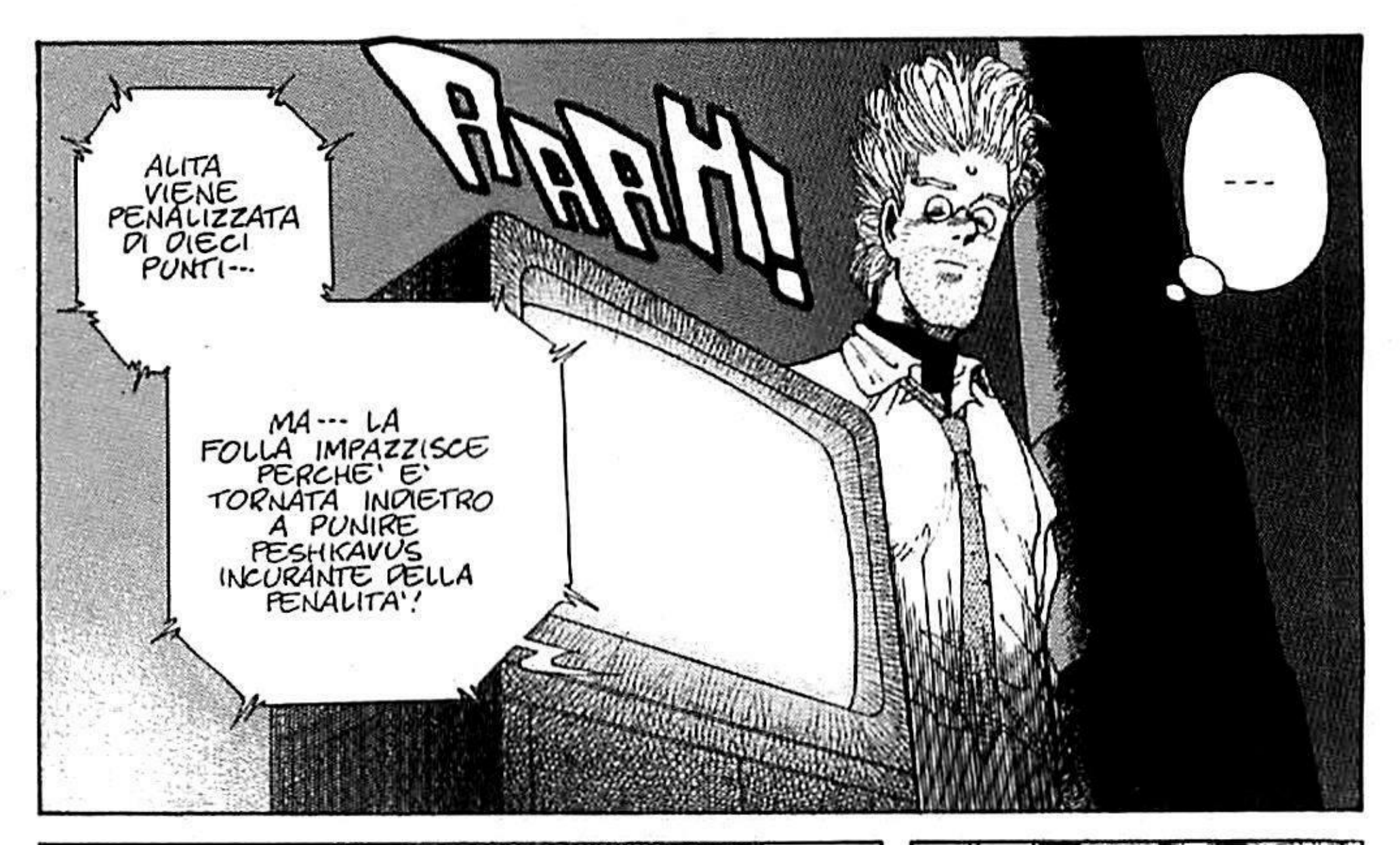
ASI...!
D'ACCORDO!
TEK
UN BEL GIOCO DI SQUADRA! PER IL MAESTRO DEL PUGNO D'ATTACCO TERRESTRE, UNA MACCHIA D'OLIO NON HA NESSUN EFFETTO! UN USO PERFETTO DEL TI KUNG CHUAN!
KRAK
EH! DAMMI LA TUA ARMA!
AH! MA COSA STAI...?!
ADESSO PESHKAVUS HA APPICCATO IL FUOCO A UN COMPAGNO DI SQUADRA! IL SUO COMBATTIMENTO SPORCO NON CONOSCE LIMITI?!
YARGH!
BOOM
BLOCCALA, IMBECILLE!
URGH!
SKRAK

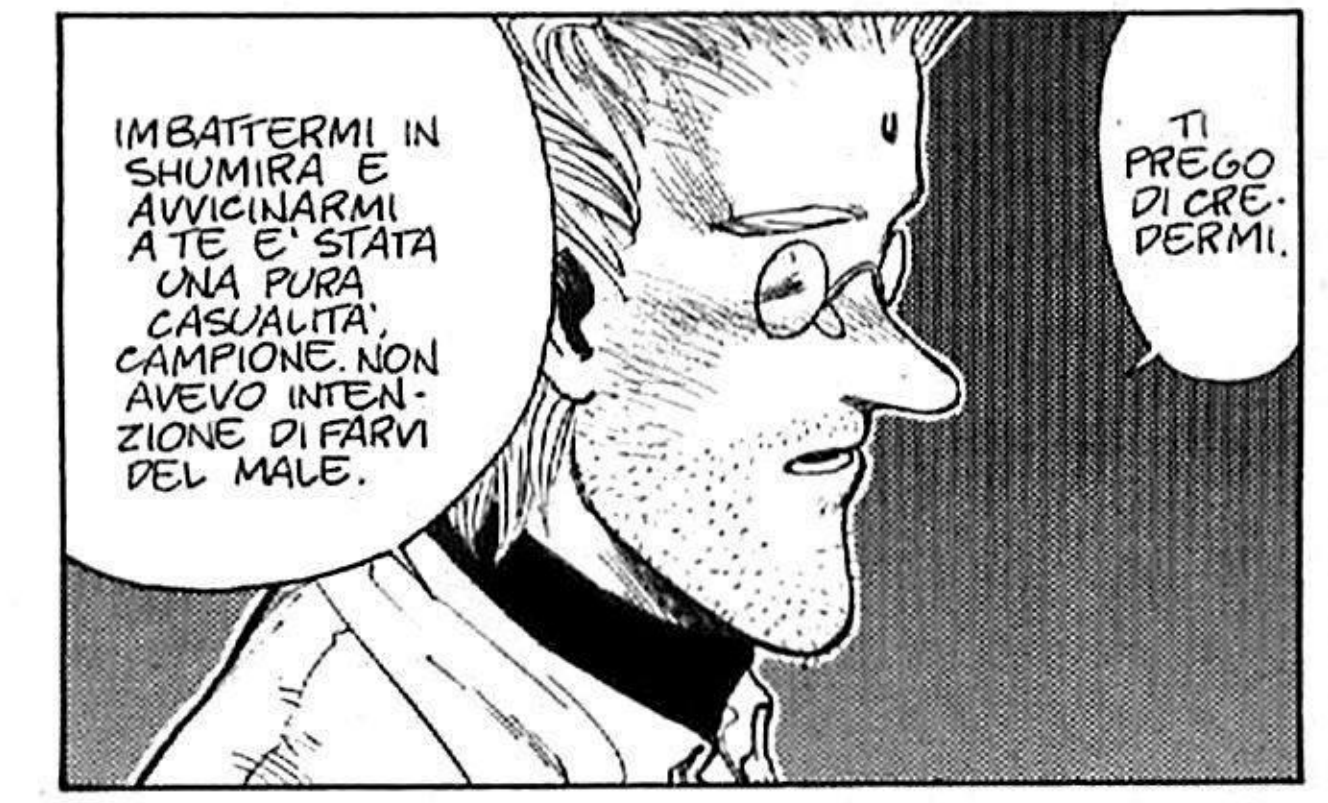

ADESSO MORIRAI---!
GRAB
!?
IDIOTA!
UGH?!
OH, NO!
NON MI PRENDERAI COSI' FACILMENTE ---!
UNGH!

BRAKRANG
YAAA!
KRAM
AGH!
E' TREMENDO! PESHKAVUS HA ATTRAVERSATO LA STACCIONATA ED E' FINITO TRA GLI SPETTATORI!
EH EH! C'E' ANDATA VICINO --- MA NON MI SEGUIRA' FIN QUI!
GGGH...!
ALITA
QUANTO IN BASSO PUO' SPINGERSI QUEL VERME ?!
LE GRADINATE OFFRONO UNO SPETTACOLO INFERNALE!
SORELLA ?!
SORELLA! NON NE VALE LA PENA!

MIO DIO! ALITA ACCETTA UNA PENALITA' E CORRE ALL'INDIETRO NEL PERCORSO! LA SUA RABBIA CONTRO PESHKAVUS HA SUPERATO OGNI LIMITE?!
ORA TORNIAMO IN PISTA... EH EH!
EH---E?!
TLONK
AH!
NON POSSO SOPPORTARE...
AHHHH! NO! FERMA! AIUTO!
KYRAM

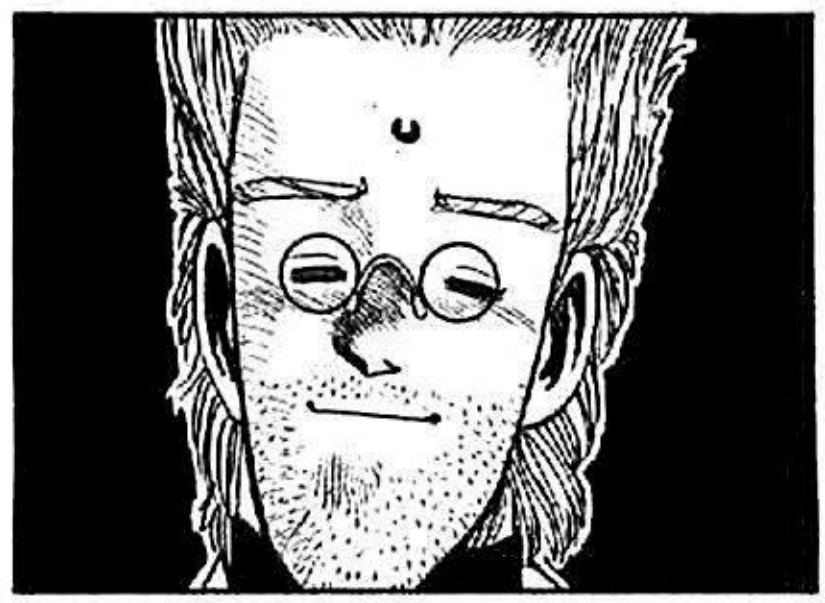
...CHE TU POSSA VIVERE!
ALITA
HERTZA HAEON!
KAWOOM
AAAAA!
GUAA!
E' FINITA.
ALITA
FSSSS
KTHUD
AH!
SPLOTCH

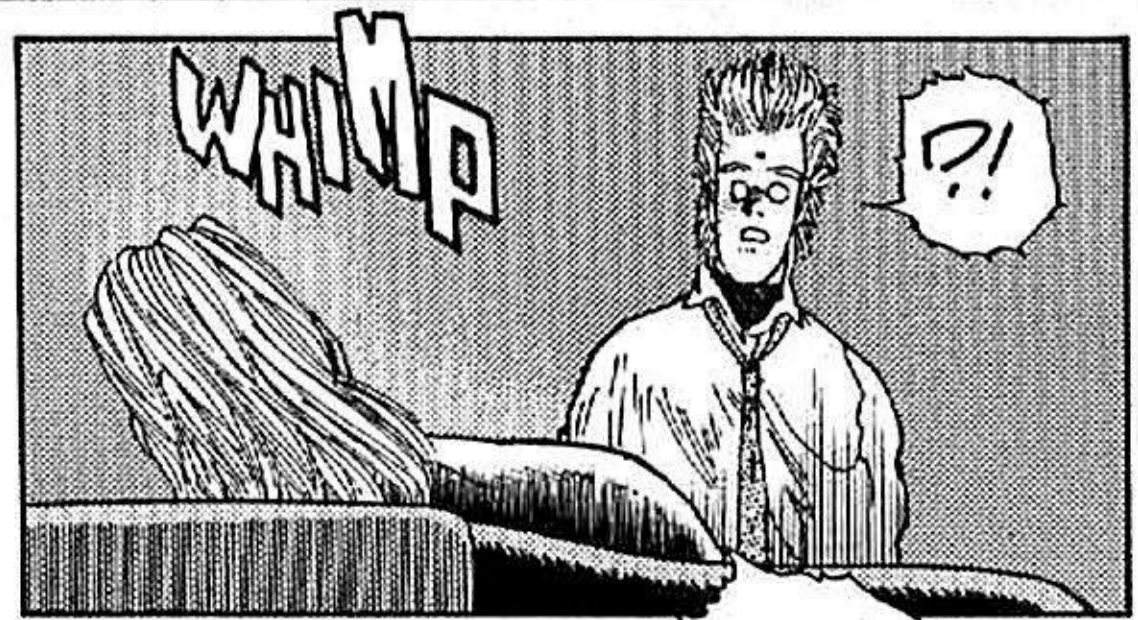

ALITA VIENE PENALIZZATA DI DIECI PUNTI...
GRAH!
MA... LA FOLLA IMPAZZISCE PERCHE' E' TORNATA INDIETRO A PUNIRE PESHKAVUS INCURANTE DELLA PENALITA'!
...

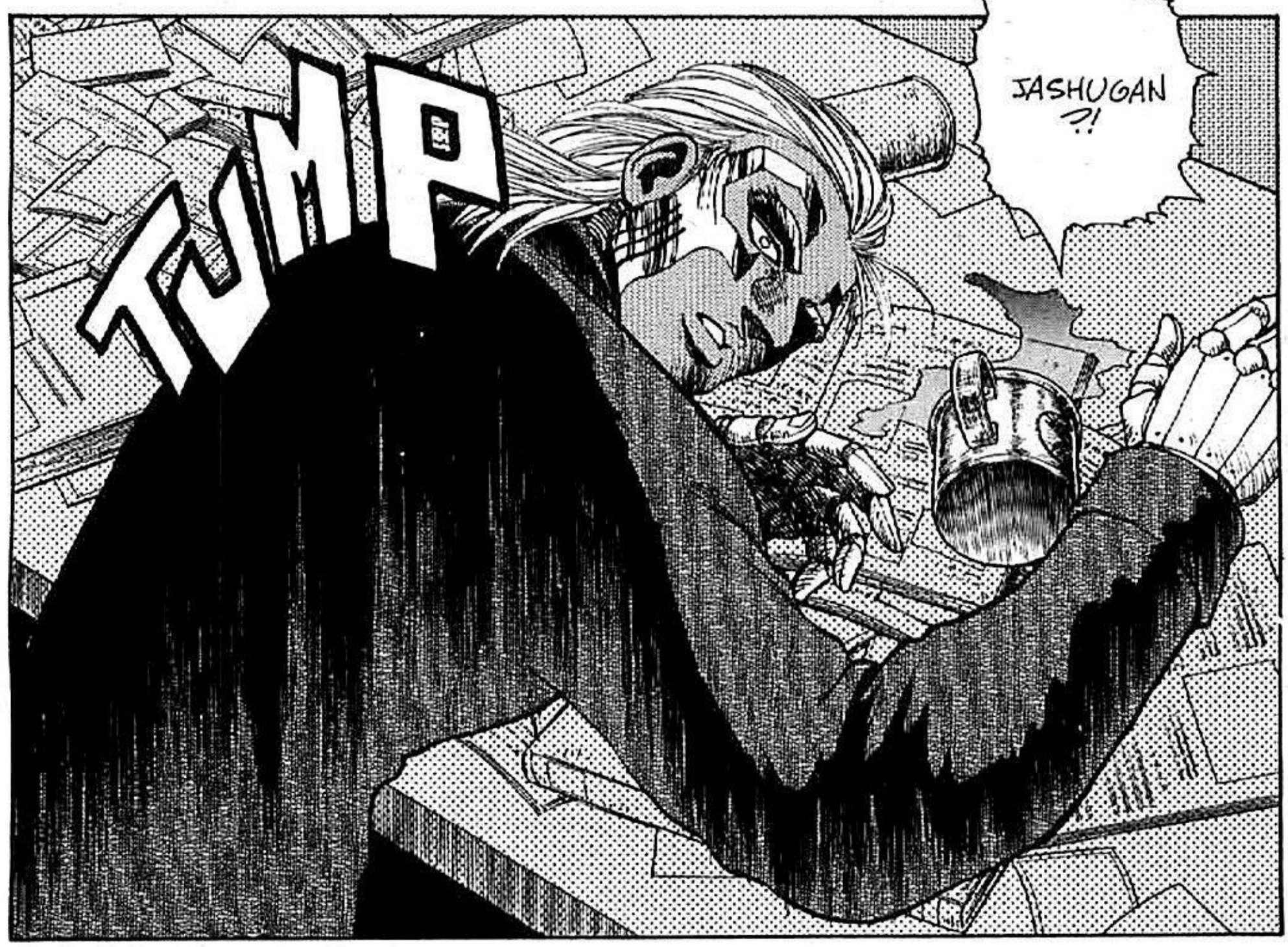

IMBATTERMI IN SHUMIRA E AVVICINARMI A TE E' STATA UNA PURA CASUALITA', CAMPIONE. NON AVEVO INTENZIONE DI FARVI DEL MALE.
TI PREGO DI CREDERMI.

SONO CONTENTO CHE TU TI SIA RIVELATO UNA BRAVA PERSONA. 100...
... NON RIESCO A SOPPORTARE LE LACRIME DELLA PICCOLA SHUMIRA.

COSI'... TU E ALITA FORMATE UNA FAMIGLIA. E' BELLO, SAI...
... E' BELLO AVERE UNA FAMIGLIA.




WHIMP
?!


TIMP
JASHUGAN ?!

SSSSSHH

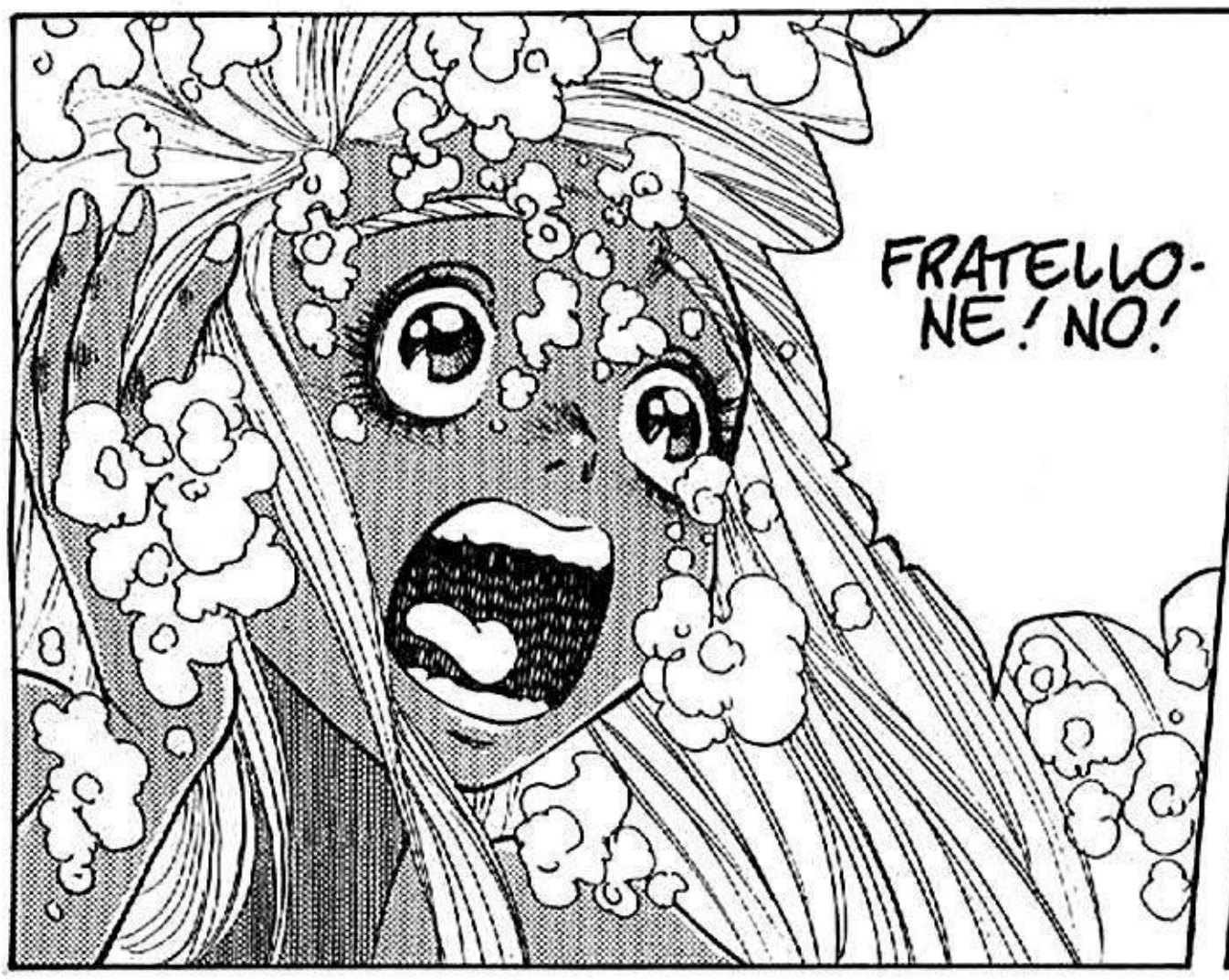
LA LA LA LA LA LA

SSSSSHH

YAAAAY YAAAAY!

"SIGH"! SHUMIRA SI SENTIVA **TRISTE** A STARSENE DA SOLA IN QUESTA GRANDE CASA...

MA DOPO CHE VENUTO **IDO** ANCHE FRATELLONE STARE A CASA ADESSO. SHUMIRA COSI' MOLTO FELICE!



BEEEP
DUP
CLS
EL
HOME
UN ALTRO ATTACCO ...
LA SUA CONDIZIONE PEGGIORA PIU' IN FRETTA DI QUANTO PENSASSI!

* UTILIZZATO PER PRENDERE UN'ONDA CEREBRALE PREREGISTRATA, MODIFICARLA E IMMETTERLA IN UN PAZIENTE.

IL N. 99, ALITA, DIMOSTRA LA SUA SUPERIORITA' E ANNIENTA IL NUMERO 13, PESHKAVUS!
MA DEVE SUBIRE UNA GRAVE PENALITA'! ADESSO HA UN BEL PO' DI TERRENO DA PERCORRERE PER RECUPERARE!
SCUSA ...!
CRETINA! FARSI PENALIZZARE SOLO PER ATTACCARE UN AVVERSARIO!

IL NUMERO 50, "TIGEL SEMPRE ULTIMO", RAGGIUNGE ALITA!
ALITAAA! TI PREGOOO! FAMI ENTRAREEE 'N TUO GRUUUPOOO!
JESS
NO
UAU!
OOW
ALITA
CAPOFILA
INTANTO, IN TESTA ALLA CORSA E IN POSSESSO DI PALLA, IL NUMERO 24, SCRAMASAX, STA GIA' ATTRAVERSANDO LO SLALOM DELLA DISPERAZIONE!
SWOK
BOOM

DOPO LO SLALOM SI TROVA LA COLLINA DEL SALTO MORTALE. SE UN GIOCATORE NON ACCELERA ABBASTANZA DA CREARE UNA FORZA CENTRIFUGA, NON POTRA' SUPERARE QUESTO PUNTO!

SCRAMASAX OLTREPASSA IL PUNTO CON FACILITA'!

ZAPP!

YAAAH!

E AL QUARTO POSTO IL N. 1, CALIGOLA! VIENE ACCLAMATO DAI SUOI TANTI FAN MENTRE SUPERA LO SLALOM!

CAMPIONE!

PRENDI LE MIE BRACCIA, CAMPIONE!

TAGLIAMI LE BRACCIA!

HMPH!

KOOK

CON IL SUO RITUALE PROPIZIATORIO, IL CAMPIONE COLLOCA LE "MANI DELLA VITTORIA" SOPRA LE SUE CORNA!

UAU! MI HA SCELTO! ECCO! IL CAMPIONE MI HA PRESO LE BRACCIA!

CAVOLO! CHE FORTUNA!

SPLORCH

GRAB

DIETRO CALIGOLA, SI SVOLGE UNA DURA BATTAGLIA TRA I NUOVI GIOCATORI!

MARTELLO PNEUMATICO!

KD KD KD KD

CALCIO A MEZZALUNA!

SPANG

I VINCITORI SONO IL N.33, BARGERALD PILEHAMMER, E IL N.9, HERBERT! INSIEME A SCRAMASAX, IL CAPOGRUPPO, FANNO PARTE DEI "DISCEPOLI DELLE ARTI ASIATICHE" DI AJAKATI!

FORZA, BARGE!

BROOM

ANDIAMO!

33
IL N.33, PILEHAMMER, E IL N.9, HERBERT, ATTACCANO CORAGGIOSAMENTE CALIGOLA!
YAAA!
SWRIM
URGH!
HUD

YAAAAA! LO "SCHIACCIA-NOCI" CON TAGLIO ORIZZONTA-LE!

SWOOSH

KRAK

AAGH!

PUOI ANDARE!

SI'!!! E' LO "SCHIACCIANOCI" DEL CAMPIONE! UNA MOSSA AMATISSIMA DAI SUOI FAN!

WHSSS

NON-- NON CI VEDO!

COMI OSI FARE QUESTO A HERBERT ?!

ZOOW

TAGLIO SUL PIANO SAGIT-TALE!

SW OK

AH AH!

PILE-HAMMER! HERBERT!

KRRR

M-MAESTRO ...

PLOTCH

BLUB

HEROES
YAAAAI
SII MALEDETTO, CALIGOLA!
UFF... E' COLPA LORO--- ERANO TROPPO DEBOLI!

FANTASTICO! E' LA PRIMA VOLTA CHE AJAKATI "IL DISTRUTTORE" E CALIGOLA SI SCONTRANO FACCIA A FACCIA!
SISTEMEREMO I CONTI OGGI!
DAFH
KRAM
PAZZO ATTACCABRIGHE!
CON UNA SPLENDIDA MOSSA, AJAKATI CONQUISTA LA POSIZIONE FRONTALE!
ZASH
SKREEE

LA VITTORIA E' MIA!
KRAK
IAH!

CALIGOLA HA PERSO LA SUA GAMBA DESTRA! E' POSSIBILE CHE "IL RE SENZA CORONA" SIA UN GUERRIERO PIU' POTENTE DEL CAMPIONE DI SECONDA DIVISIONE ?!

SENTI IL POTERE DEL MIO **TI KUNG TUI!**

PAZZO! NON CAPISCI CHE TI HO **PERMESSO** DI TAGLIARMI LA GAMBA ?

SHA

GUARDA UN PO' IL MIO ASSO NELLA MANICA!

CHE SUCCEDE ?! IL CORPO DI CALIGOLA STA RUOTANDO COME UNA TROTTOLA!
E' IL GUSHIKEN-- LA ROTAZIONE TAIWANESE!
UAGH!

WRANK

AH AH AH!

INCREDIBILE! CALIGOLA HA DISTRUTTO AJAKATI!

KRANK

TZZINNNN

AJ--!

IL TUO CERVELLO E' INTATTO?

SO-SORELLA! ME L'HA FATTA--

GUA-RISCI, AJ... QUESTA ORA E' LA MIA BATTAGLIA!

ALITA

DOTTOR IDO...

SE IO NON DOVESSI PIU' RIPRENDERMI DA UN PROSSIMO ATTACCO... TI PREGO, OCCUPATI DI MIA SORELLA.

NON ESSERE RIDICOLO! SEI IL CAMPIONE IMMORTALE! TORNERAI SEMPRE IN VITA!

NON CERCARE DI NASCONDERLO ...
... LA CHIRURGIA RICOSTRUTTIVA DEL CERVELLO CHE HO SUBITO... MI STA UCCIDENDO, VERO?

LA MIA MORTE E' VICINA...

MI SPIACE, JASHUGAN... USANDO SOLO LA TECNOLOGIA CHE SI TROVA QUI ALLA DISCARICA, NON POSSO FAR NULLA PER SALVARTI...

NON PREOCCUPARTI, AMICO. QUESTO E' IL **DESTINO.**

MA IO NON MORIRO' FINO ALL'ULTIMA GARA -- PER PRESERVARE IL MIO ONORE DI CAMPIONE ...

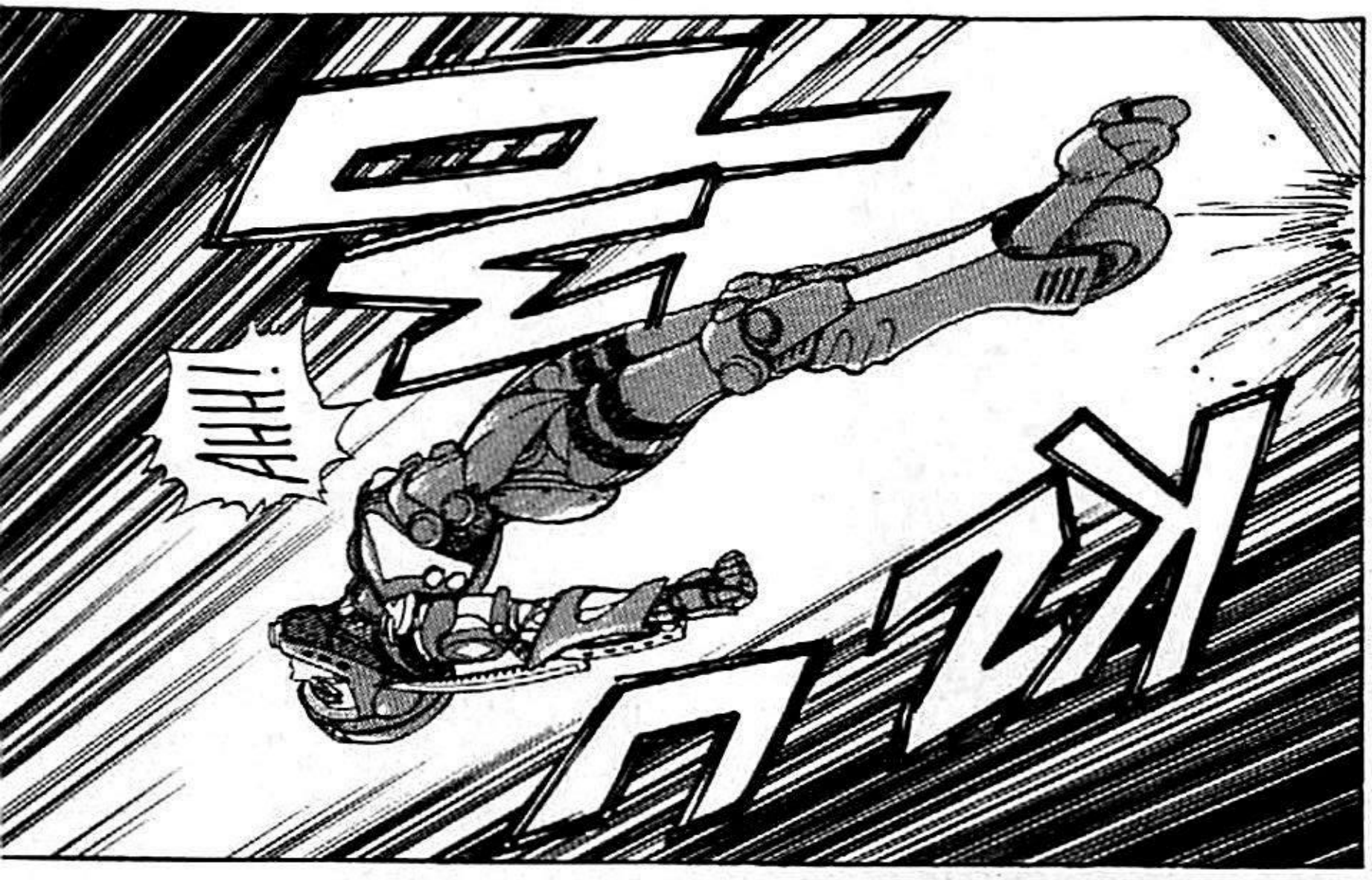
... LA GARA CONTRO ALITA!

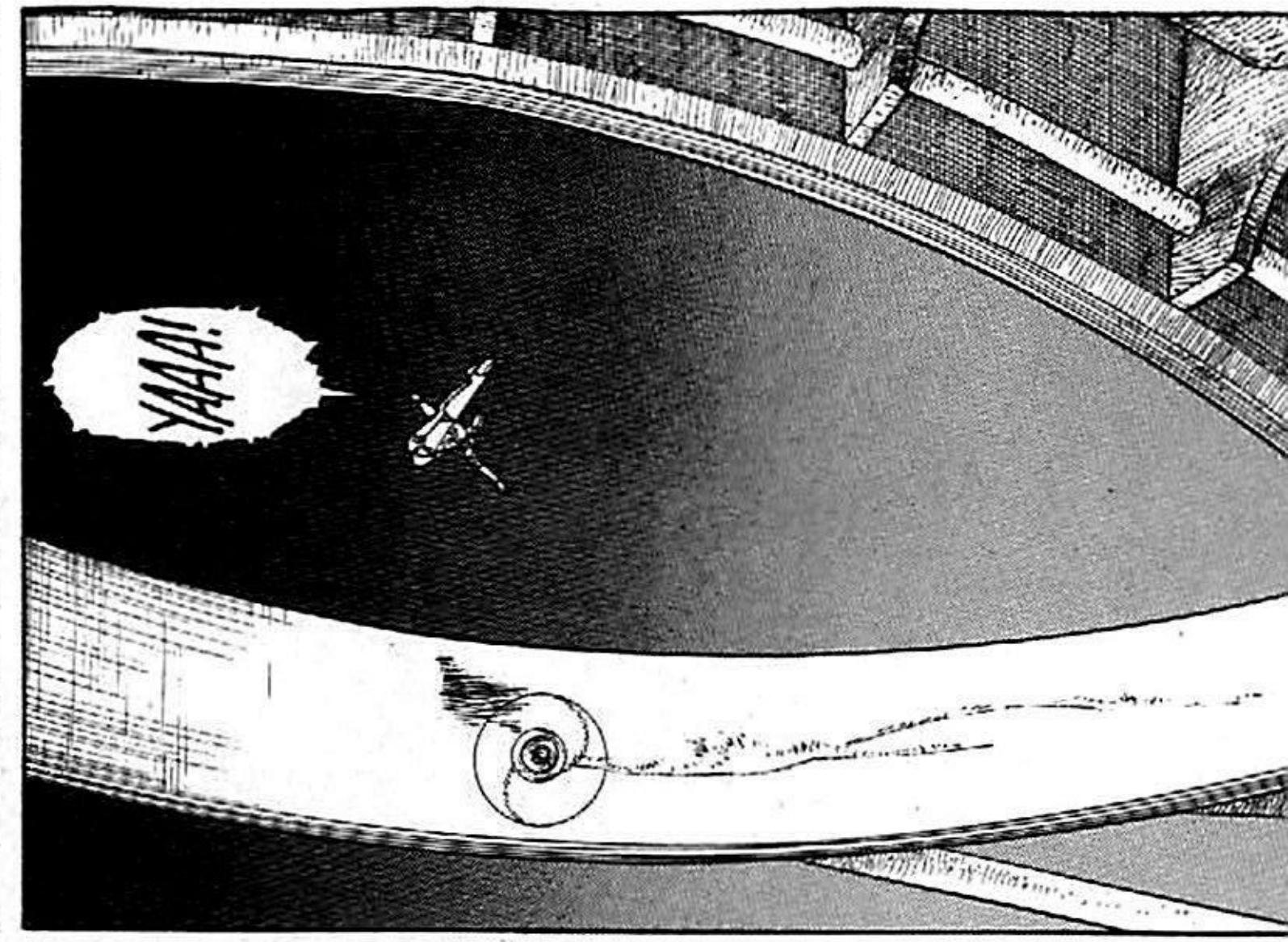
AAH!

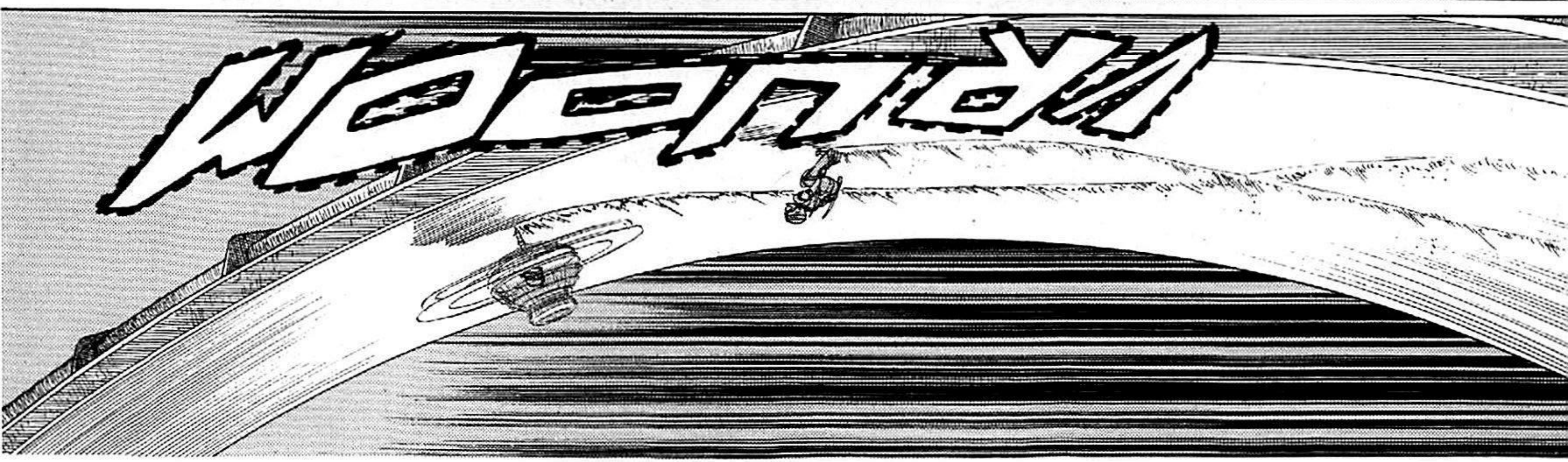
YAAAH!

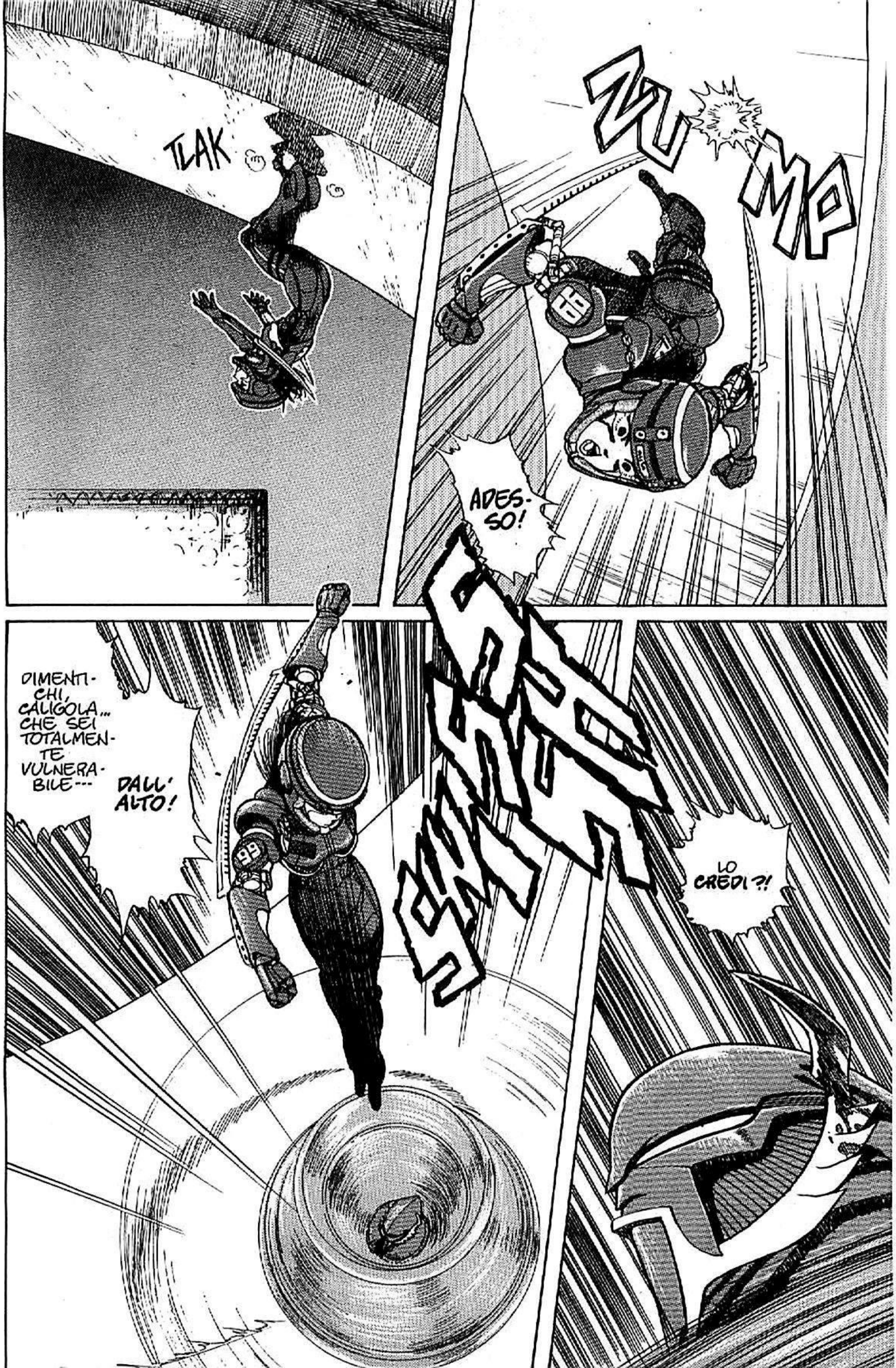
SZOCK ZACK
ZACK
KRAM
UAA! KAA! AHH!
CALIGOLA ESTENDE LA SUA CATENA DENTATA E AFFETTA IL N. 59, FRANVERGE. LUNGO IL PIANO TRANSASSIALE!
SKRZZZ
TI PIACE TANTO UCCIDERE ?!!
NON SAPRI
MA CERTO!
IO VIVO! IO UCCIDO! COME DISTRUTTORE, USO LA MIA FORZA CON UNA GIOIA ESTASIANTE!
BEN
AL CONFRONTO, IL POTERE DEL CREATORE E' SOLO UNO SCHERZETTO DA RAGAZZI!

UGHH!
NON POSSO AVVICINARMI! LA SUA CATENA DENTATA VA DRITTA ALLE PARTI VITALI!
FORZA, PICCOLA! E' ORA DI TINTEGGIARE QUESTA PISTA DI ROSA... CON IL TUO CERVELLO... L'HO PROMESSO, NO?!!!


AHH!
KRAK

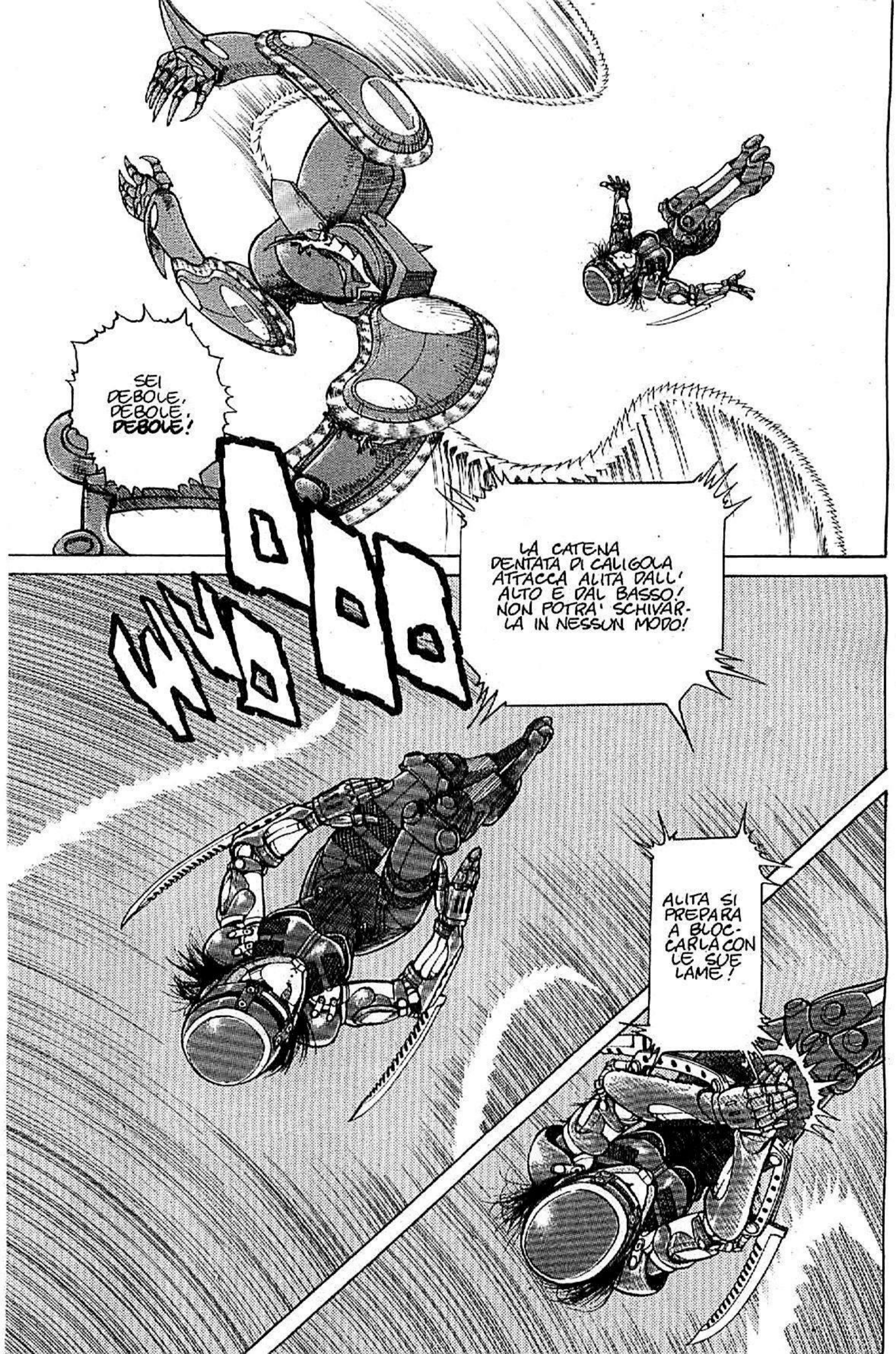

YAAAA!


WOOSH


TLAK
ZU MP
ADESSO!
DIMENTICHI, CALIGOLA... CHE SEI TOTALMENTE VULNERABILE---
DALL' ALTO!
LO CREDI?!

SAPEVO CHE SARESTI CADUTA NEL TRANELLO!
!
CALIGOLA STA CAMBIANDO FORMA... SI APPRESTA A UN DUELLO AEREO!
SWRIN
KOOM

ALITA


SEI DEBOLE, DEBOLE, DEBOLE!
LA CATENA DENTATA DI CALIGOLA ATTACCA ALITA DALL' ALTO E DAL BASSO! NON POTRA' SCHIVARLA IN NESSUN MODO!
ALITA SI PREPARA A BLOCCARLA CON LE SUE LAME!

ILLUSA! LE MIE CATENE HANNO LAME DI **DIAMANTE SUPERDURO!** PENSI DI FERMARLE CON I TUOI COLTELLI DA DUE SOLDI ?!!
GUARDA CHE CHI PIU' SPENDE, MEGLIO SPENDE!
RAKS-TAK
NON PUO' BLOCCARE LE MIE LAME DI DAMASCO! NON PUO'!
RAKS-TAK
AAAAH! ECCOTI UN TAGLIO DA SUTURA CORONARICA---!
KRRR

LE CATENE... NON RUOTANO PIU'!

FRINZZ

PER-PERCHE' --?!

BA-STA!

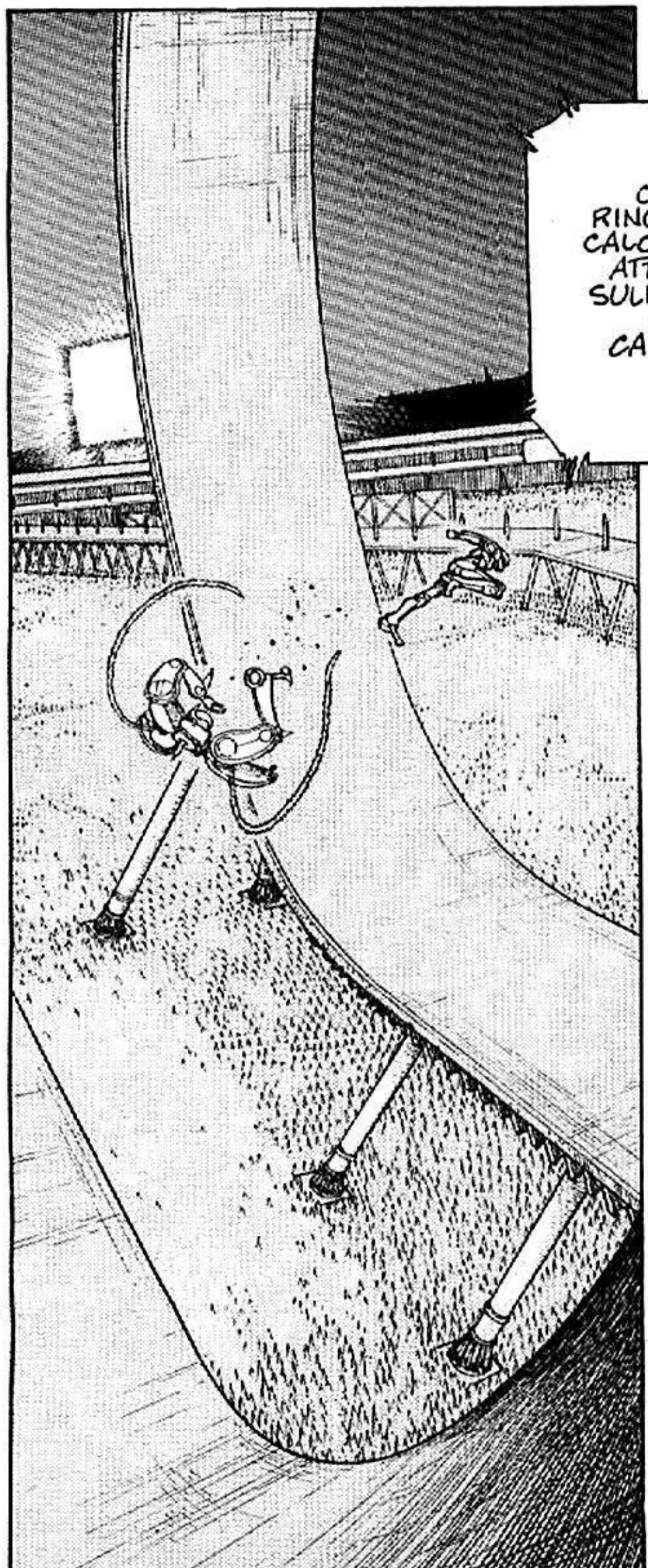
CHACK

SEI MIO!

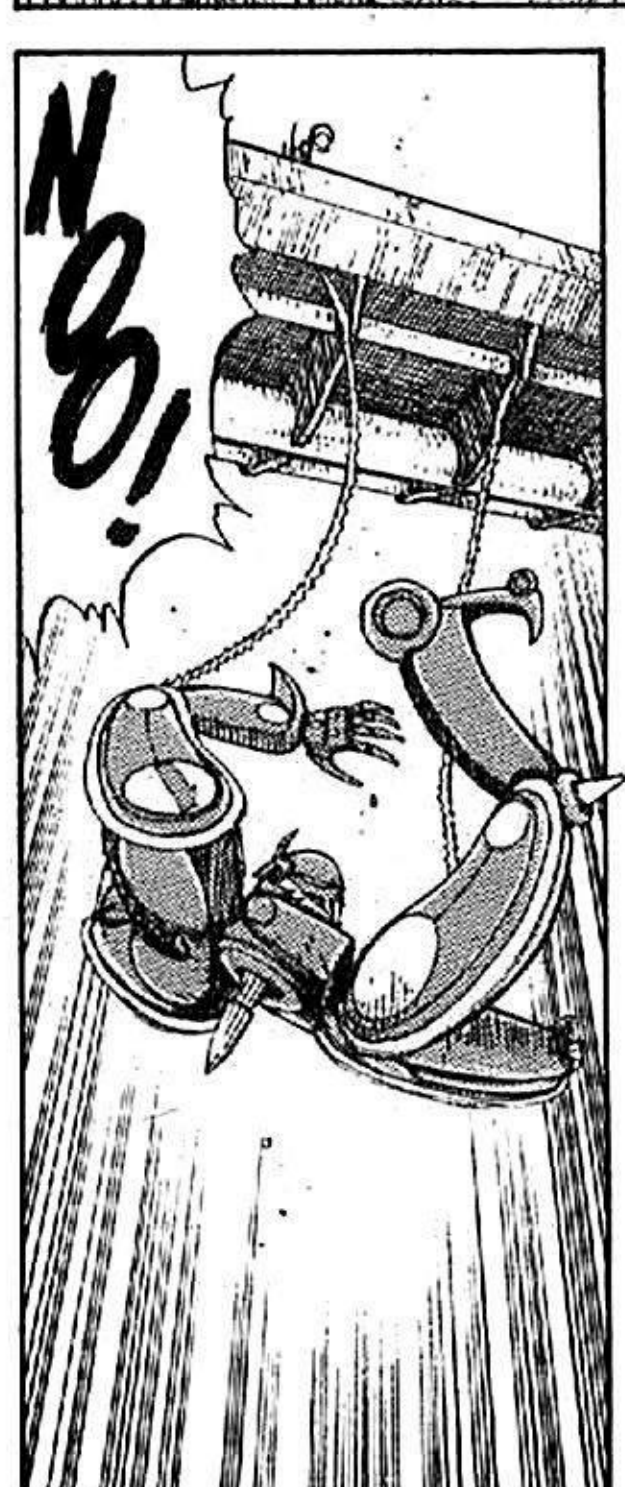
BRAM

KRAK

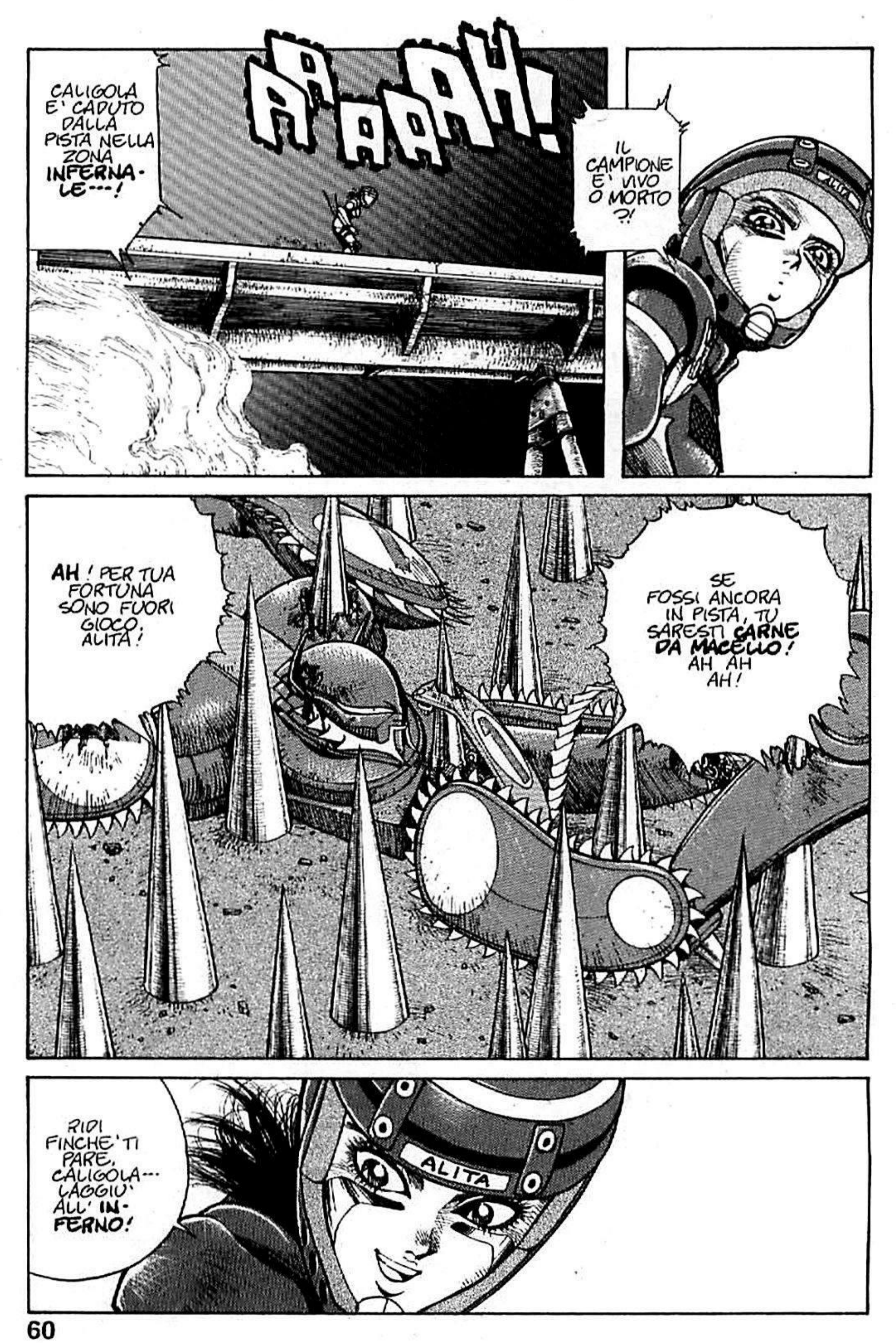
AGH!


CON IL RINCULO DEL CALCIO, ALITA ATTERRA SULLA PISTA--- MA CALIGOLA---

SKRREK
KTHUMP


NO!

SKRAK


CALIGOLA E' CADUTO DALLA PISTA NELLA ZONA INFERNALE---!
AAAAAAH!
IL CAMPIONE E' VIVO O MORTO ?!
AH! PER TUA FORTUNA SONO FUORI GIOCO, ALITA!
SE FOSSI ANCORA IN PISTA, TU SARESTI CARNE DA MACELLO! AH AH AH!
RIDI FINCHE' TI PARE, CALIGOLA--- LAGGIU' ALL' INFERNO!
ALITA

IL GIOCATORE IN POSSESSO DI PALLA, IL 24, SCRAMASAX, SI STA DIRIGENDO ALLA CURVA DEL PONTE INFERNALE.
CAPOFILA
ALITA
I SUOI COMPAGNI SONO TUTTI FUORI GIOCO: IL N. 88, IL MAESTRO AJAKATI DELLE ARTI ASIATICHE, IL N. 9, HERBERT, E IL 33, PILEHAMMER. ADESSO SON CERTO CHE SCRAMASAX VUOLE VINCERE PIU' CHE MAI, IN LORO ONORE!
MA DA QUALCHE MINUTO UN'OMBRA CREMISI TALLONA SCRAMASAX!
IL N. 7, ZAPHAL TAKIE'. SILENZIOSAMENTE SI AVVICINA A LUI!

QUELLA VELOCISTA IMPICCIONA! LA SISTEMO IO!

SKREE

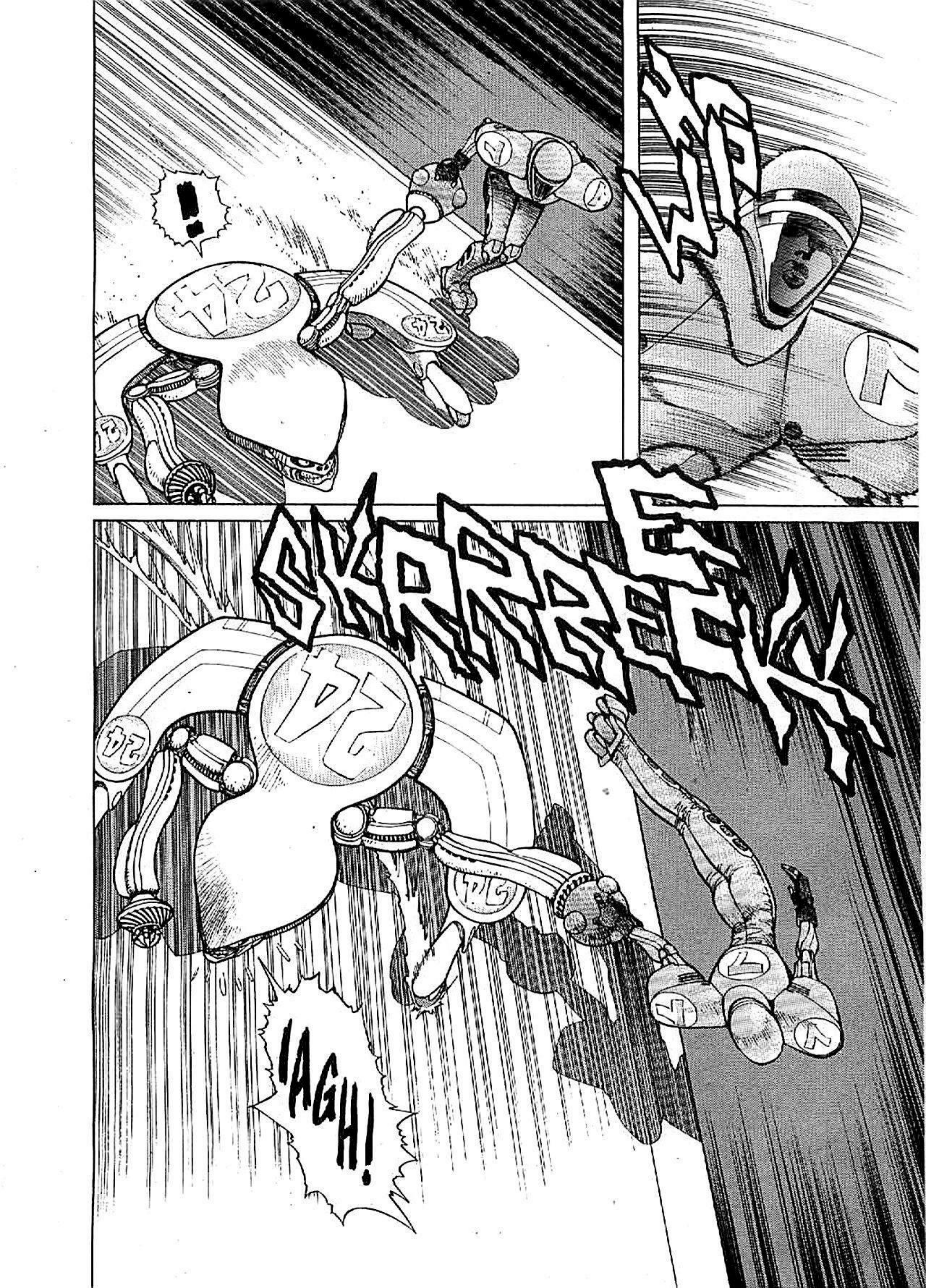
¡AH!

ZEH

ZASH

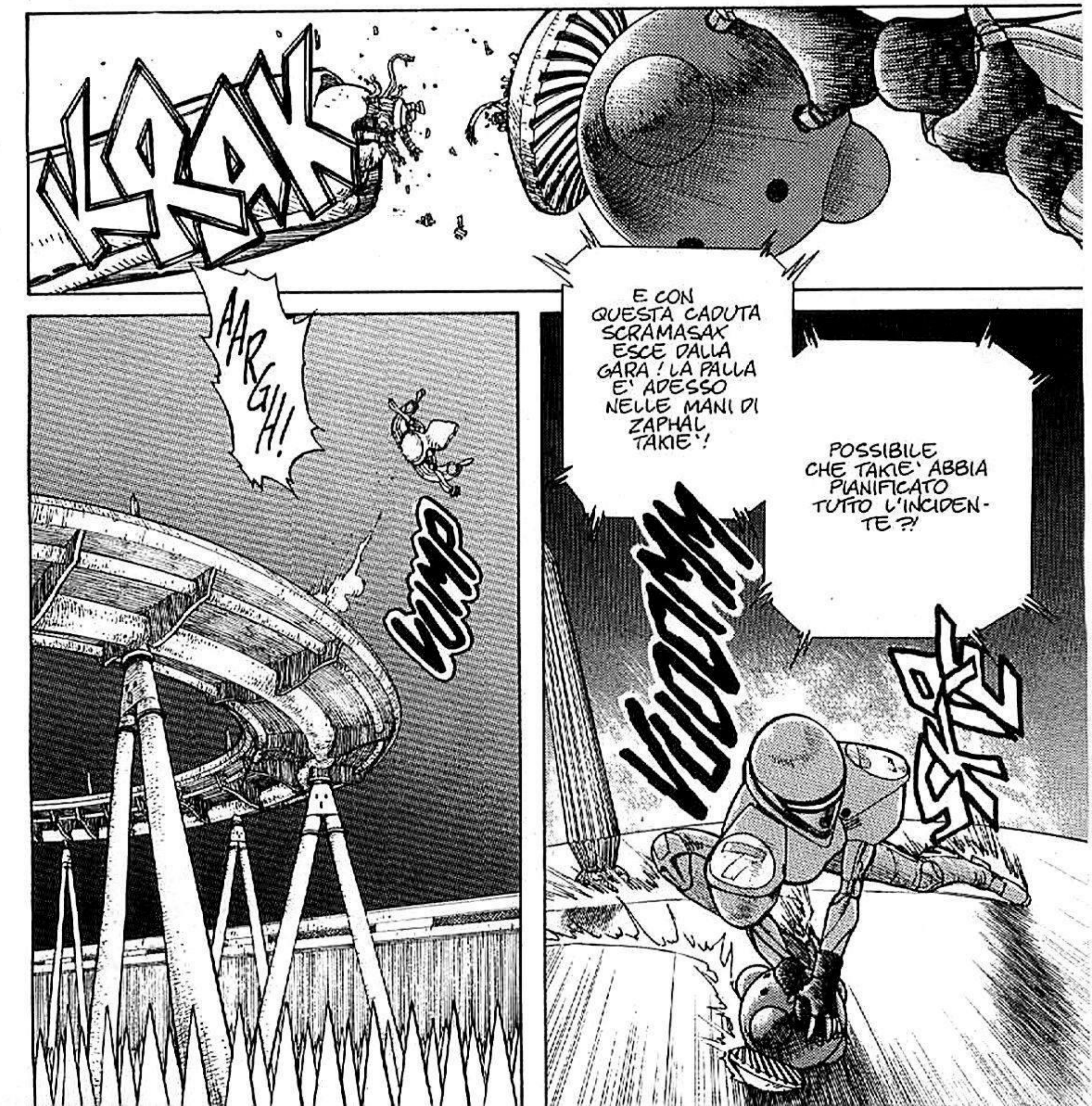
SKRRR

TOK


!
SKRREECK!
!AGH!

MA SEI PAZZA---! SEI TROPPO FUORI---! USCIRAI DAL PERCORSO---!
SCRAMASAX FRENA PER SALVARSI---!
KREEK
KREEK
LE GOMME PERDONO ADERENZA! I DUE AVVERSARI INIZIANO A RUOTARE, CON TAKIE' AL CENTRO DEL VORTICE!
SWOOM
SWOOM

KRAK


KRAK
AARGH!
CUMP
E CON QUESTA CADUTA SCRAMASAX ESCE DALLA GARA! LA PALLA E' ADESSO NELLE MANI DI ZAPHAL TAKIE'!
POSSIBILE CHE TAKIE' ABBIA PIANIFICATO TUTTO L'INCIDENTE?!
VROOMM
SKIZ

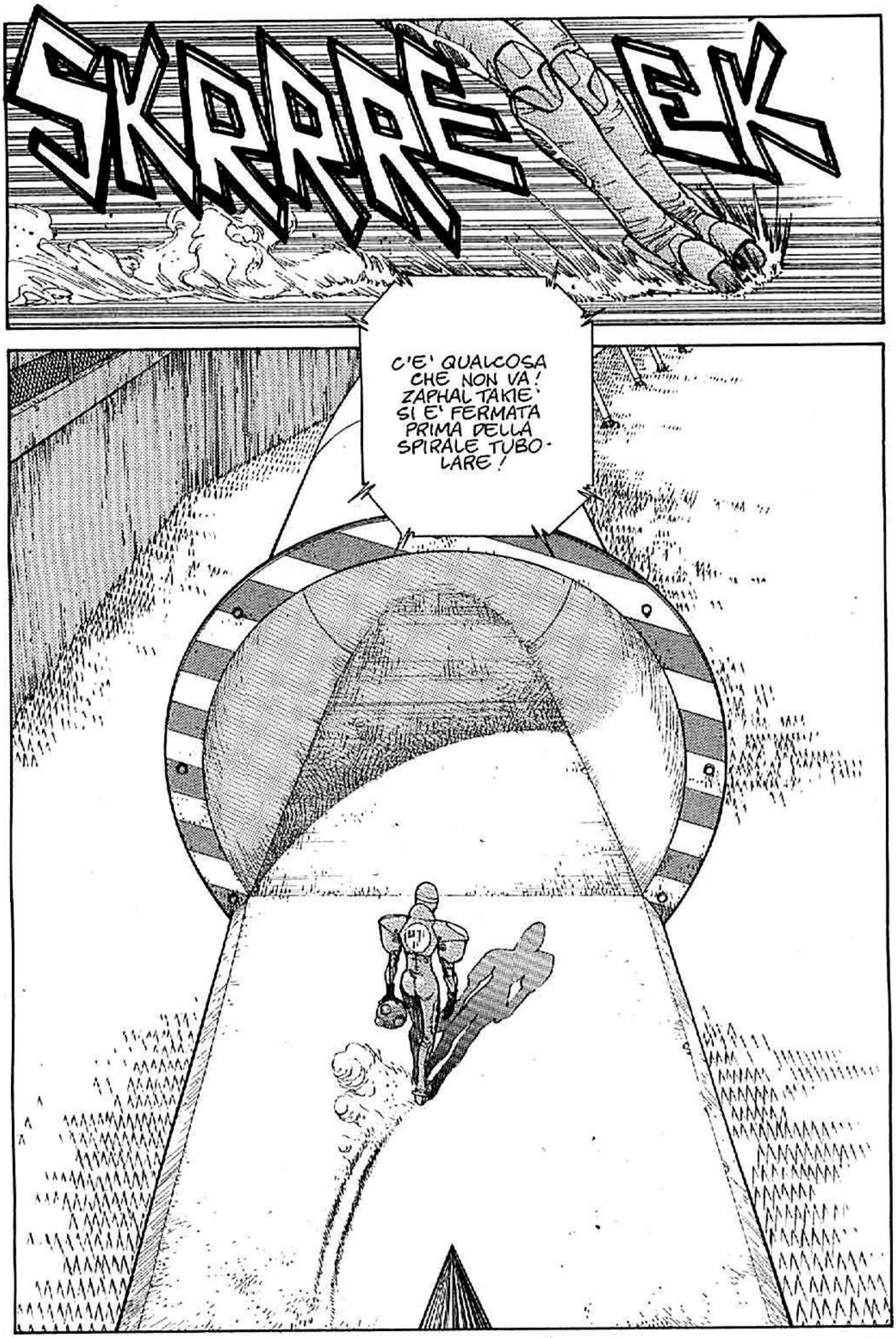
ANCOR PRIMA DI ARRIVARE A META' PERCORSO, QUATTORDICI GIOCATORI SU DICIOTTO SONO CADUTI!

CON I DUE FAVORITI --- CALIGOLA E AJAKATI --- ORMAI FUORI DALLA CORSA, L'ANDAMENTO DELLA GARA E' STATO TOTALMENTE ROVESCIATO!

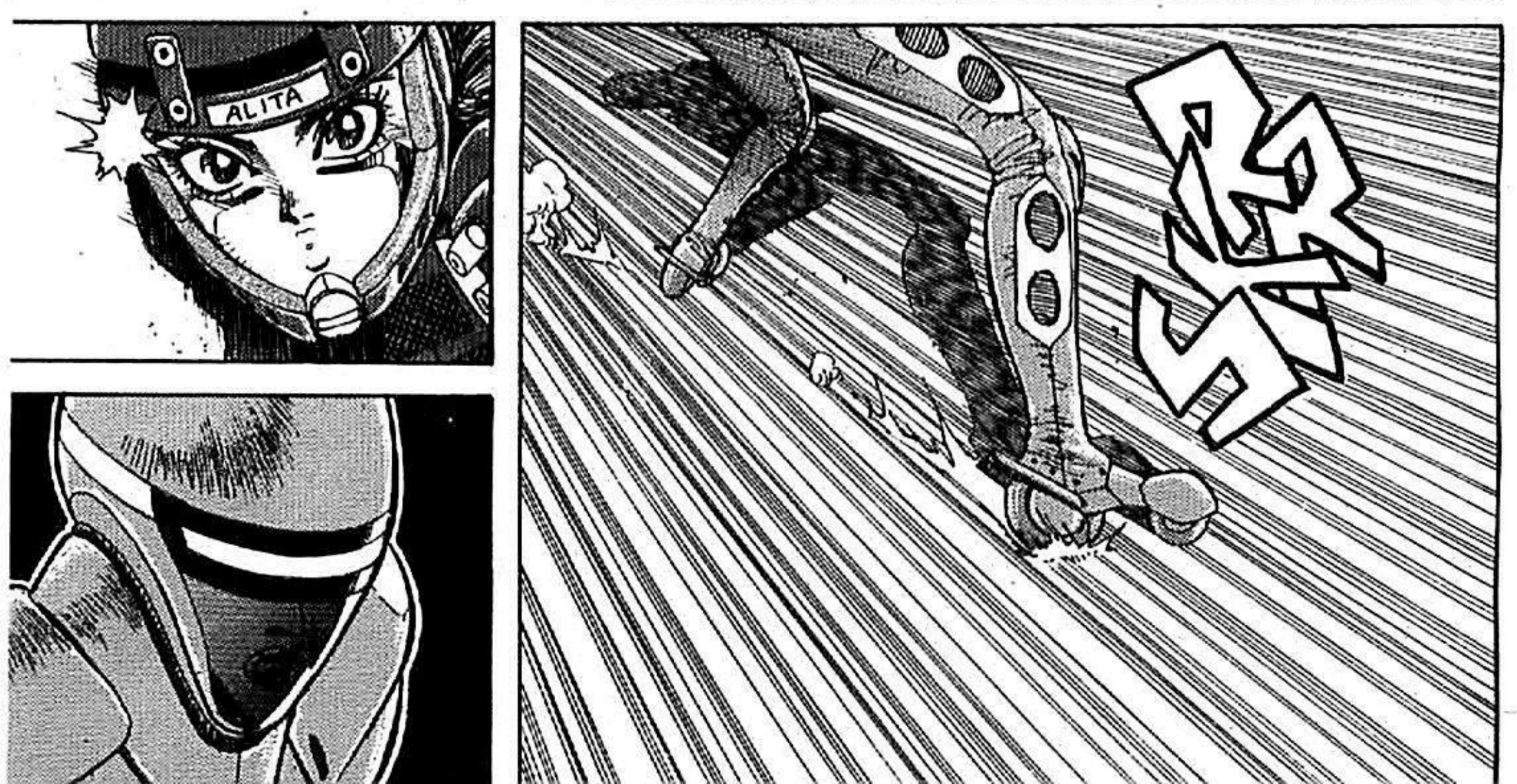
RESTANO IN CORSA SOLO QUATTRO GIOCATORI!

IN POSSESSO DI PALLA, IL N. 7. "VENTO CREMISI" ZAPHAL TAKIE' ...

... CON IL N. 99, "ALITA L'ANGELO DELLA BATTAGLIA" CHE LA SEGUE A RUOTA!


SKRREEK
C'E' QUALCOSA CHE NON VA! ZAPHAL TAKIE' SI E' FERMATA PRIMA DELLA SPIRALE TUBOLARE!

QUESTA POTREBBE ESSERE UNA SOTTILE STRATEGIA. IL VENTO CREMISI E L'ANGELO DELLA BATTAGLIA NON SI SONO MAI SCONTRATE FACCIA A FACCIA!



MA CHE HA IN MENTE ZAPHAL TAKIE'? HA APPENA LANCIATO LA PALLA AD ALITA!

SKREE

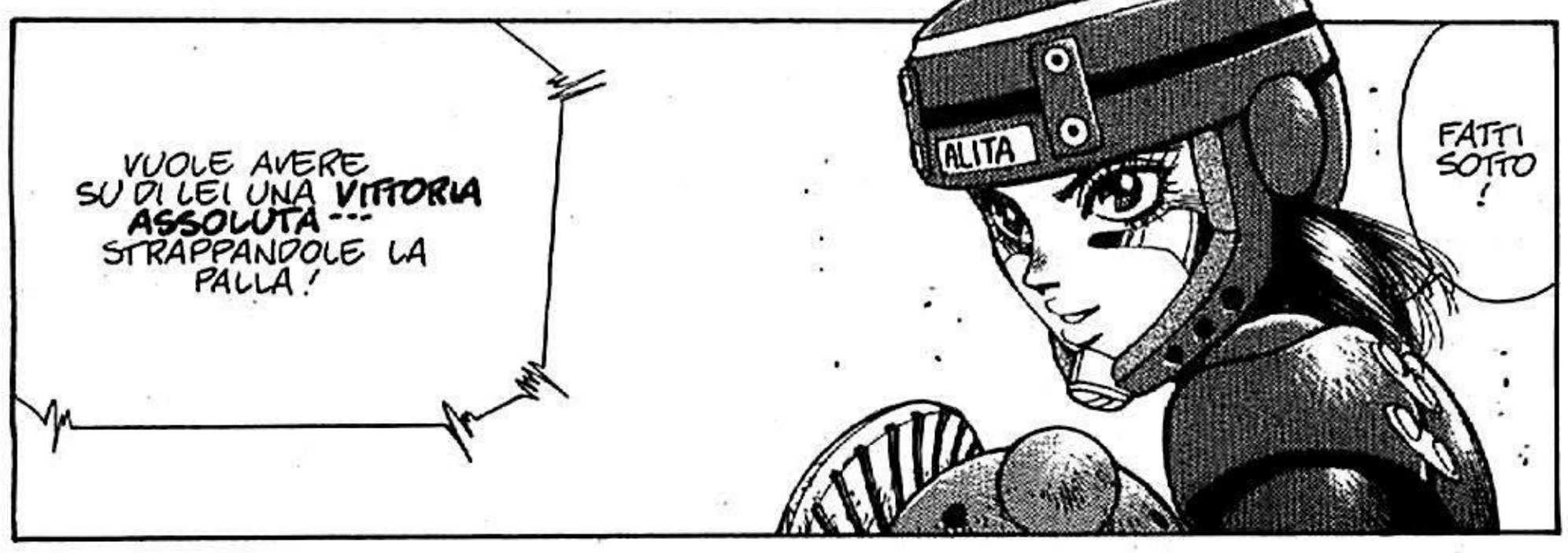
ALITA

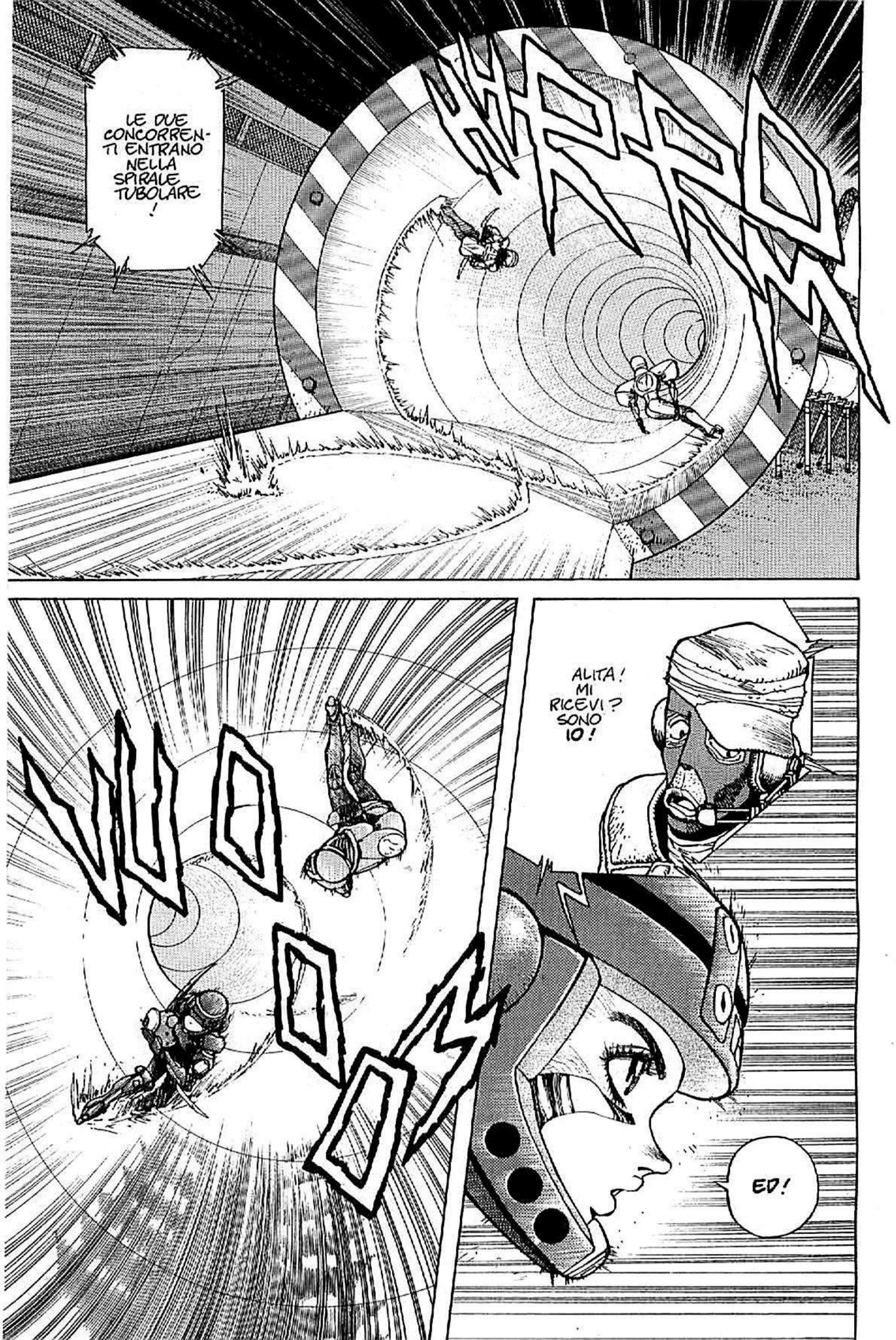
WUP

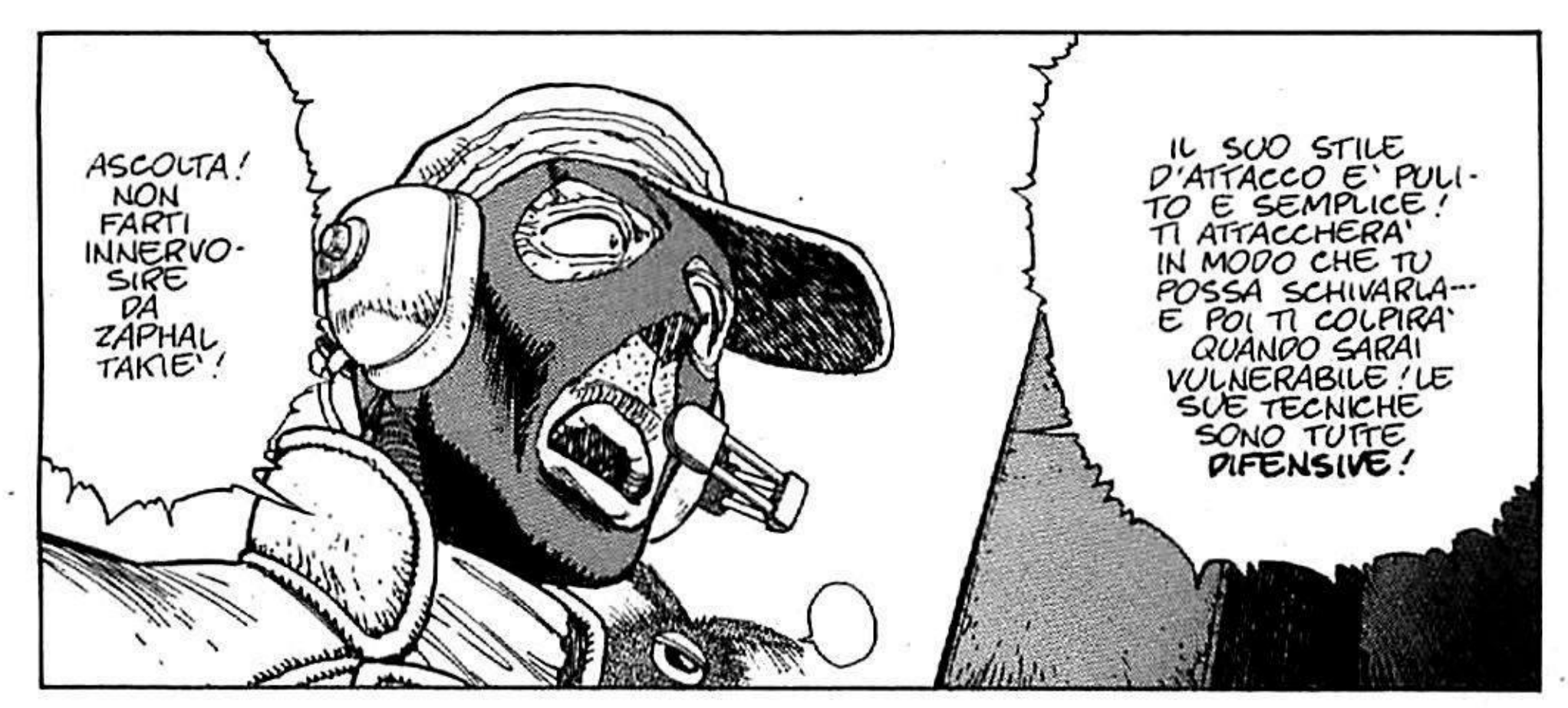
WUSH

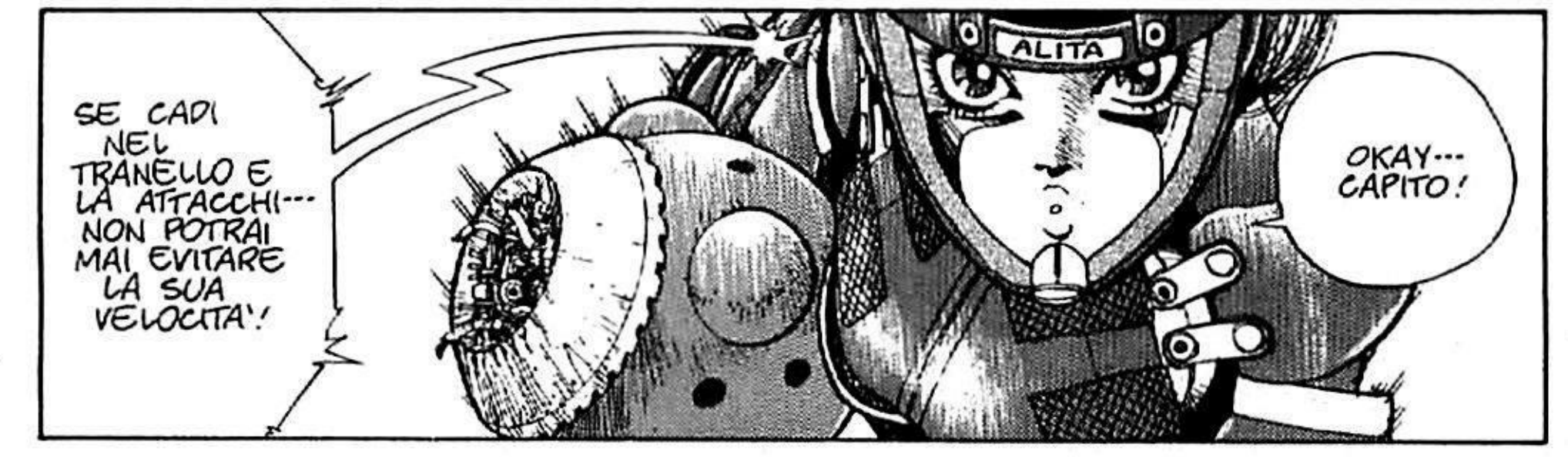
INAUDITO! ZAPHAL TAKIE' HA APPENA LANCIATO LA SFIDA DEFINITIVA AD ALITA!

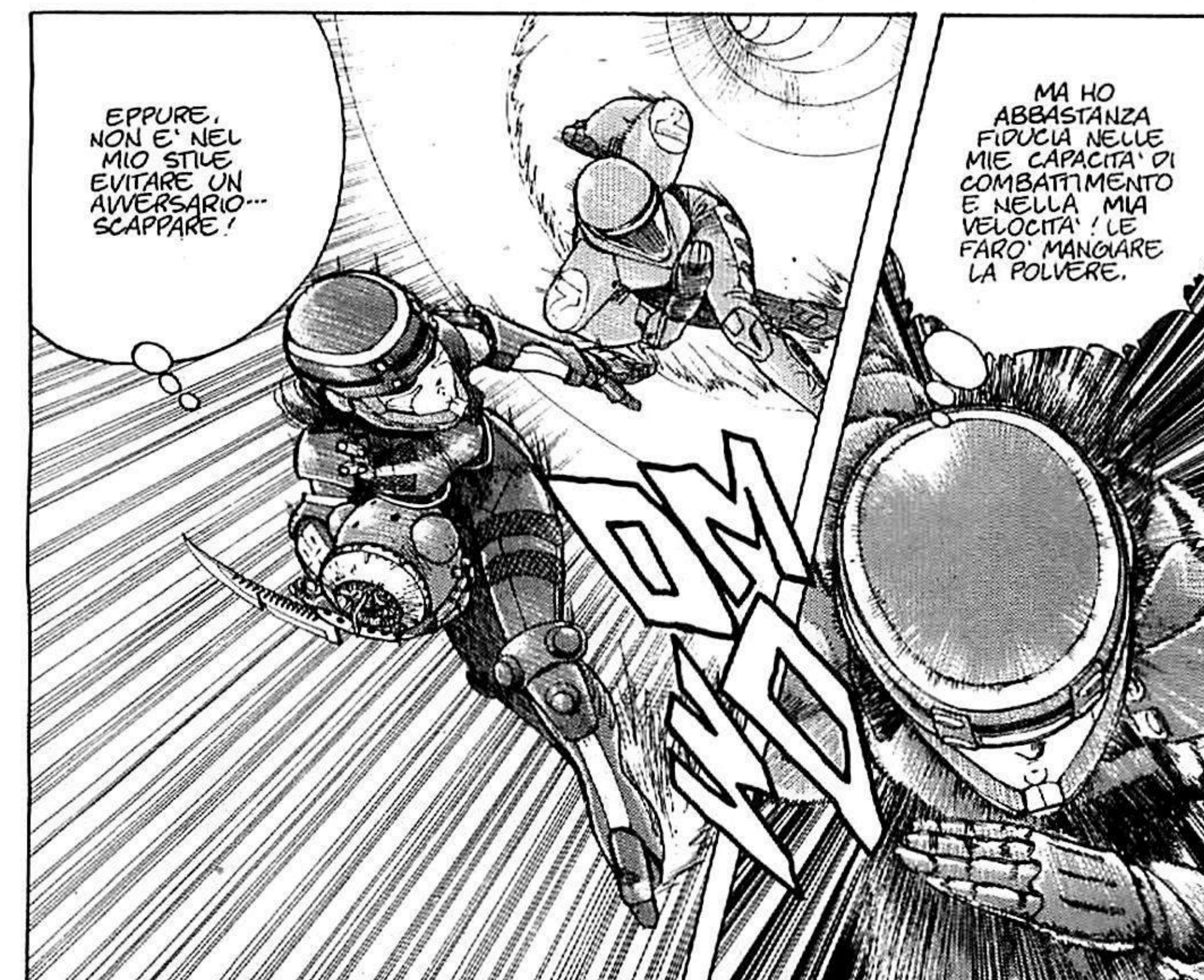
A AAA H!




LE DUE CONCORRENTI ENTRANO NELLA SPIRALE TUBOLARE!
ALITA! MI RICEVI? SONO IO!
ED!


ASCOLTA! NON FARTI INNERVOSIRE DA ZAPHAL TAKIE'!
IL SUO STILE D'ATTACCO E' PULITO E SEMPLICE! TI ATTACCHERA' IN MODO CHE TU POSSA SCHIVARLA--- E POI TI COLPIRA' QUANDO SARAI VULNERABILE! LE SUE TECNICHE SONO TUTTE DIFENSIVE!


SE CADI NEL TRANELLO E LA ATTACCHI--- NON POTRAI MAI EVITARE LA SUA VELOCITA'!
ALITA
OKAY--- CAPITO!

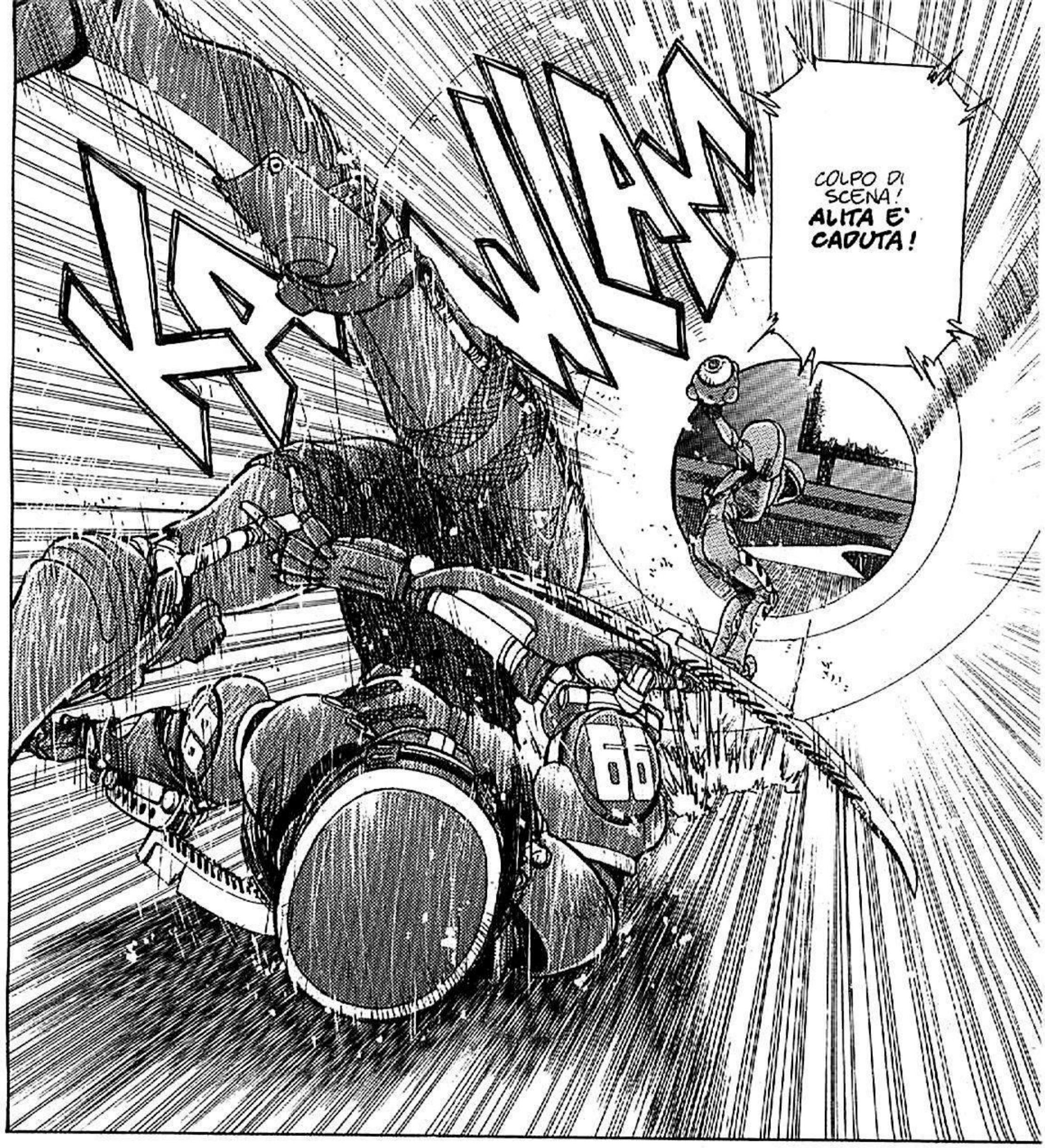

EPPURE, NON E' NEL MIO STILE EVITARE UN AVVERSARIO--- SCAPPARE!
MA HO ABBASTANZA FIDUCIA NELLE MIE CAPACITA' DI COMBATTIMENTO E NELLA MIA VELOCITA'! LE FARO' MANGIARE LA POLVERE.
BZZZ

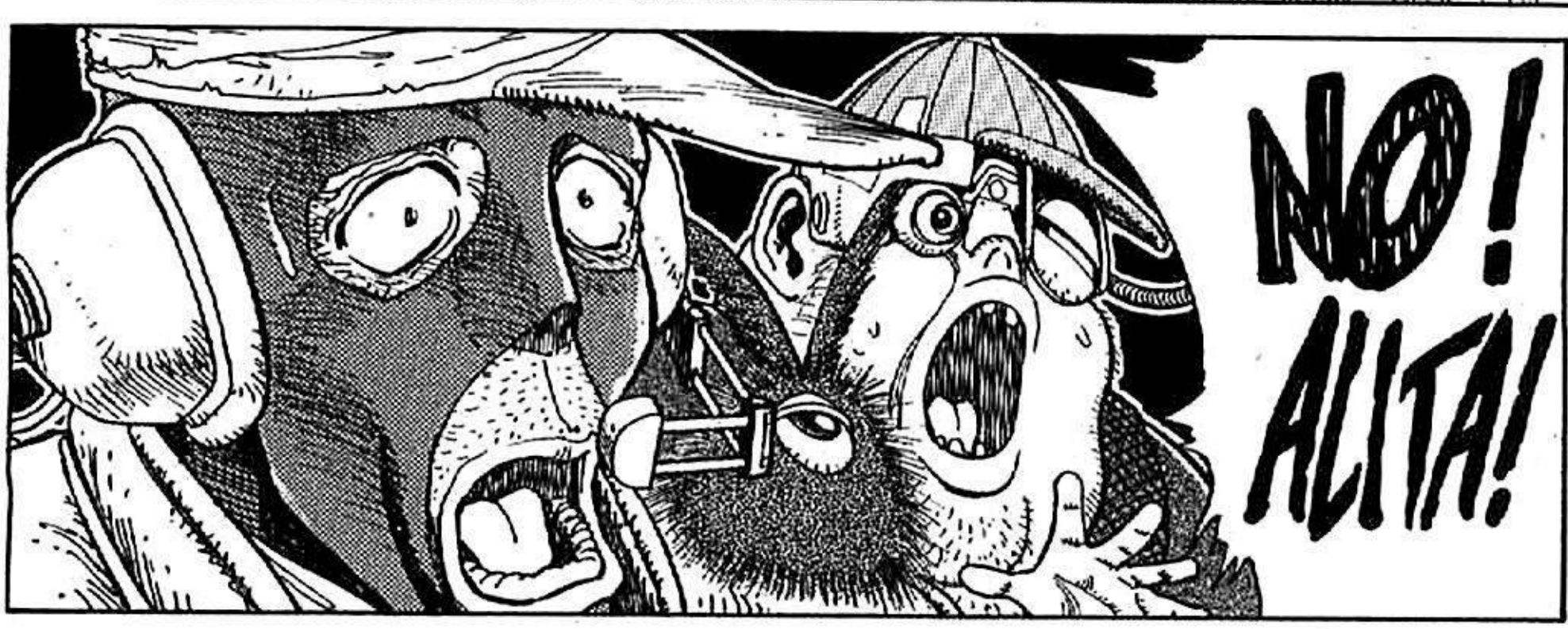
MI STA ALLE COSTOLE!
LE DUE CONCORRENTI SONO ENTRATE NELLE COLLINE DELLA SPIRALE TUBOLARE! QUI BISOGNA SEGUIRE IL PERCORSO CON CAUTELA--- CONTROLLARE LA VELOCITA' PER SUPERARE QUESTO VERO E PROPRIO OSTACOLO TRIDIMENSIONALE.
UAU! ALITA IMPONE LA VELOCITA'... E' PARTITA COME UNA SCHEGGIA!

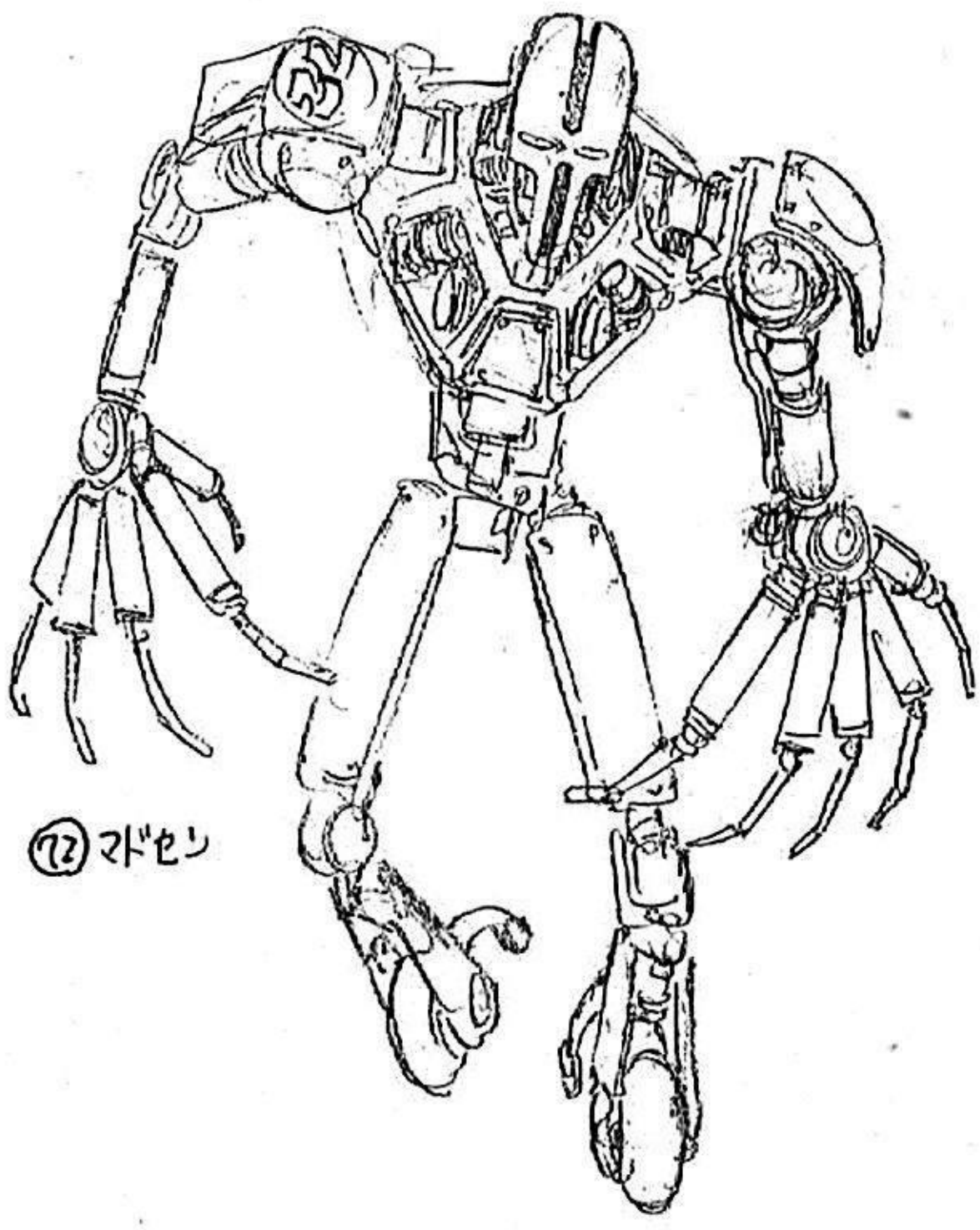
GRRRH!
SCRAPPING!

ALITA HA SUPERATO LA SPIRALE TUBOLARE A INCREDIBILE VELOCITA'!
ALITA
NIENTE MALE !!
PAT
ATA

DADDY
EH?
ALI
PAT
UAA!
WHAM
KIRU


CRAVES
COLPO DI SCENA! ALITA E' CADUTA!

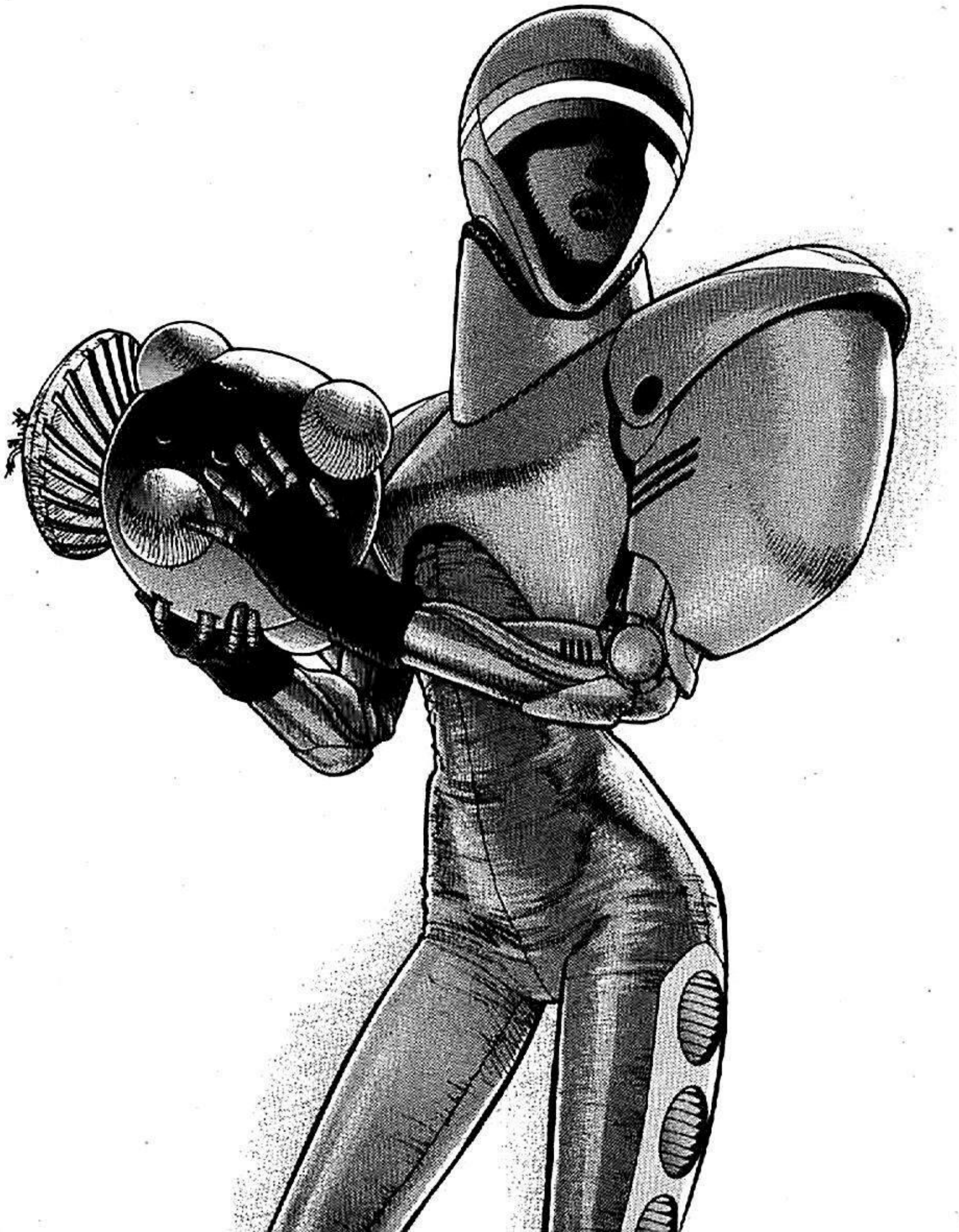

NO! ALITA!


72 マドセン

FIGHT 19:

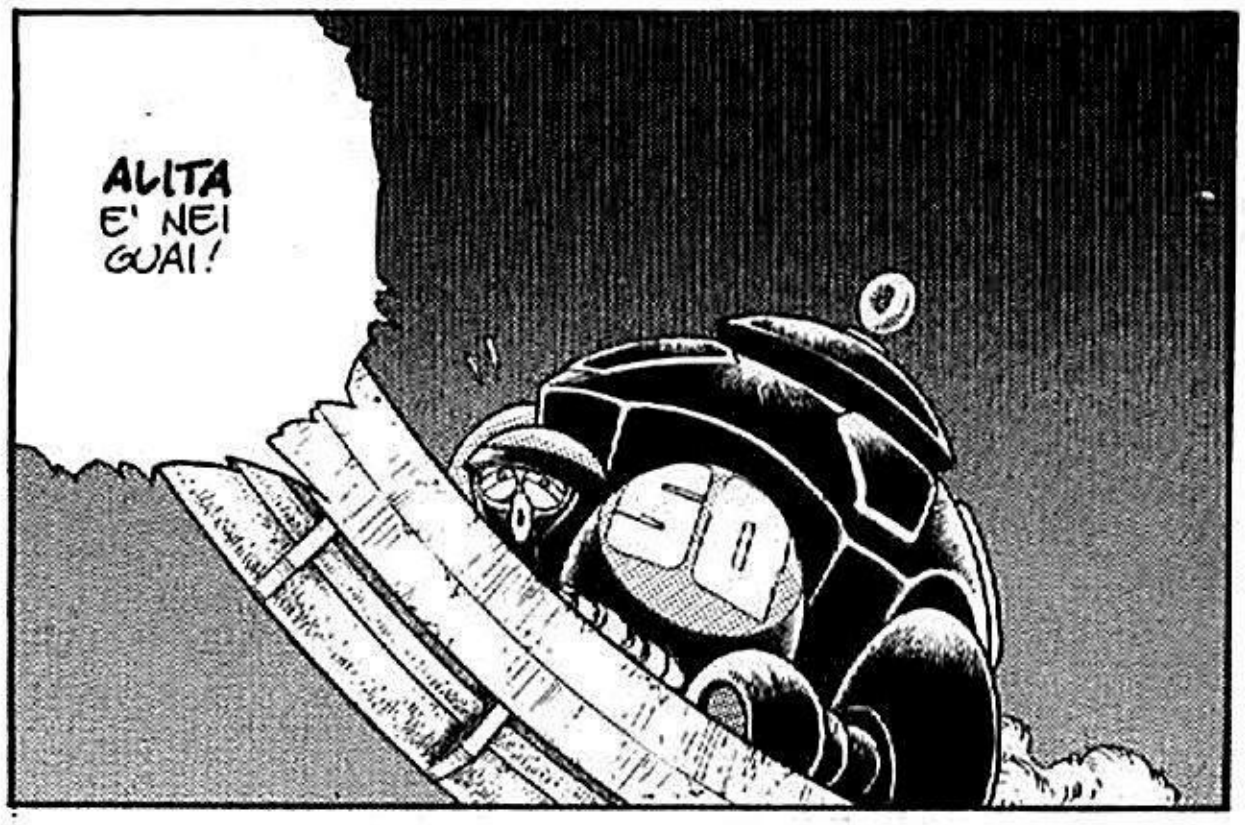
ZONA ROSSA

RED ZONE

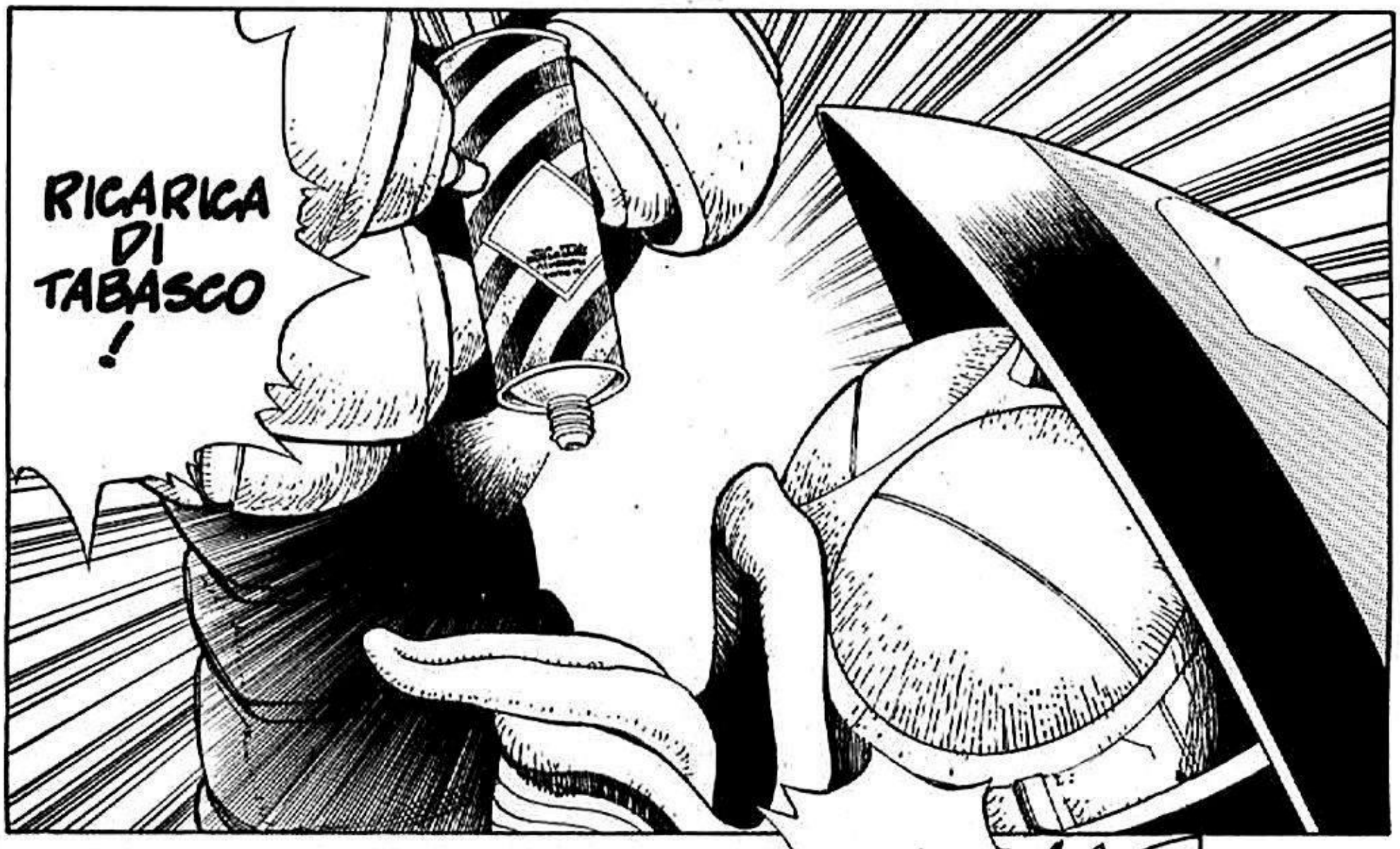


U!
OH! COM'E' ALTO!
SPUT SPUT
NON POSSO ARRAMPICARMI... E' IMPOSSIBILE...
KRIIIII
KRIIIII
EH?

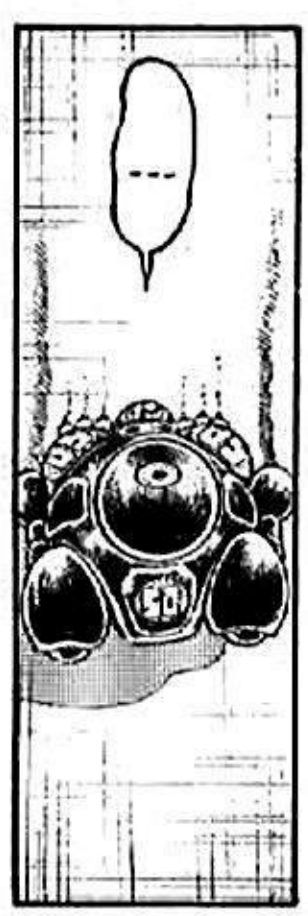
YAAAH!
COLPO DI SCENA! ALITA E' CADUTA!
WUM
SKRRAN
PERSINO IL N. 99, ALITA, DIMOSTRA DI NON POTERE NULLA CONTRO LE CAPACITA' DI VELOCISTA DI ZAPHAL TAKIE', IL N. 7, "VENTO CREMISI".


ALITA E' NEI GUAI!

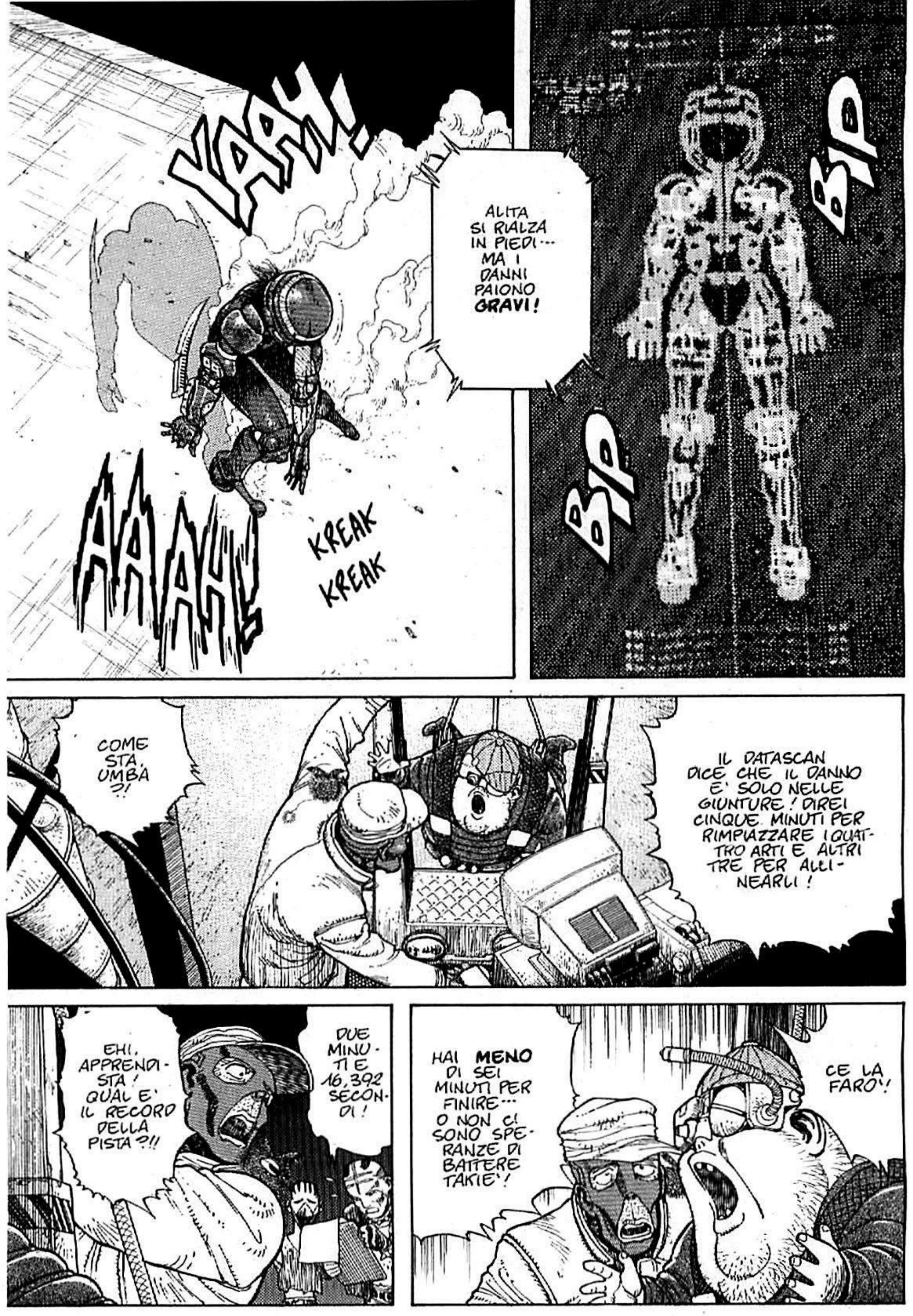
NON POSSO RESTARMENE QUI ...!
VUSH
GNIK


RICARICA DI TABASCO!
BLEAK!
KSSS

GLUB



UAGH!
ALITAAAA! ARRIVO IO---!
IN QUALCHE MODO, IL N.50, TIGEL, È RIUSCITO A SUPERARE LA COLLINA DEL SALTO MORTALE!
SLINGE
EPPY!!
BŠONK
VRUOOO


YARR!
ALITA SI RIALZA IN PIEDI... MA I DANNI PAIONO GRAVI!
AAAAAH
KREAK KREAK
BIP
BIP
COME STA, UMBA ?!
IL DATASCAN DICE CHE IL DANNO E' SOLO NELLE GIUNTURE! DIREI CINQUE MINUTI PER RIMPIAZZARE I QUATTRO ARTI E ALTRI TRE PER ALLINEARLI!
EHI, APPRENDISTA! QUAL E' IL RECORD DELLA PISTA?!!
DUE MINUTI E 16,392 SECONDI!
HAI MENO DI SEI MINUTI PER FINIRE... O NON CI SONO SPERANZE DI BATTERE TAKIE'!
CE LA FARO'!

A ME PREOCCUPA IL MORALE DI ALITA ...!
HA AFFRONTATO TAKIE' IN UNA GARA DI VELOCITA' ED E' STATA SCONFITTA! SE QUESTO LE FARA' CROLLARE LA FIDUCIA IN SE', PERDERA' NON SOLO QUESTA GARA, MA ANCHE LA SFIDA CONTRO JASHUGAN!
ZAPHAL TAKIE', IN TESTA ALLA CORSA, PERCORRE LA PISTA DESERTA. LE MANCANO QUATTRO GIRI ALLA FINE!
RRRRR!
E TRENTOTTO SECONDI DOPO, ALITA FERITA ENTRA NEI BOX!

KA KNNG

ALITA!

LE ONDE CEREBRALI SONO NORMALI, E' COSCIENTE!

ESDOG

CLAK
TLAK
IL RITMO E' TUTTO NELL'ARTE DELLE RIPARAZIONI!
WASSH
RITMO VELOCE! LAVORO VELOCE!

UNA MONTA-GNA ROSSA...

EH... SVEGLIATI! MA STAI SOGNANDO?

MMMMM

?!

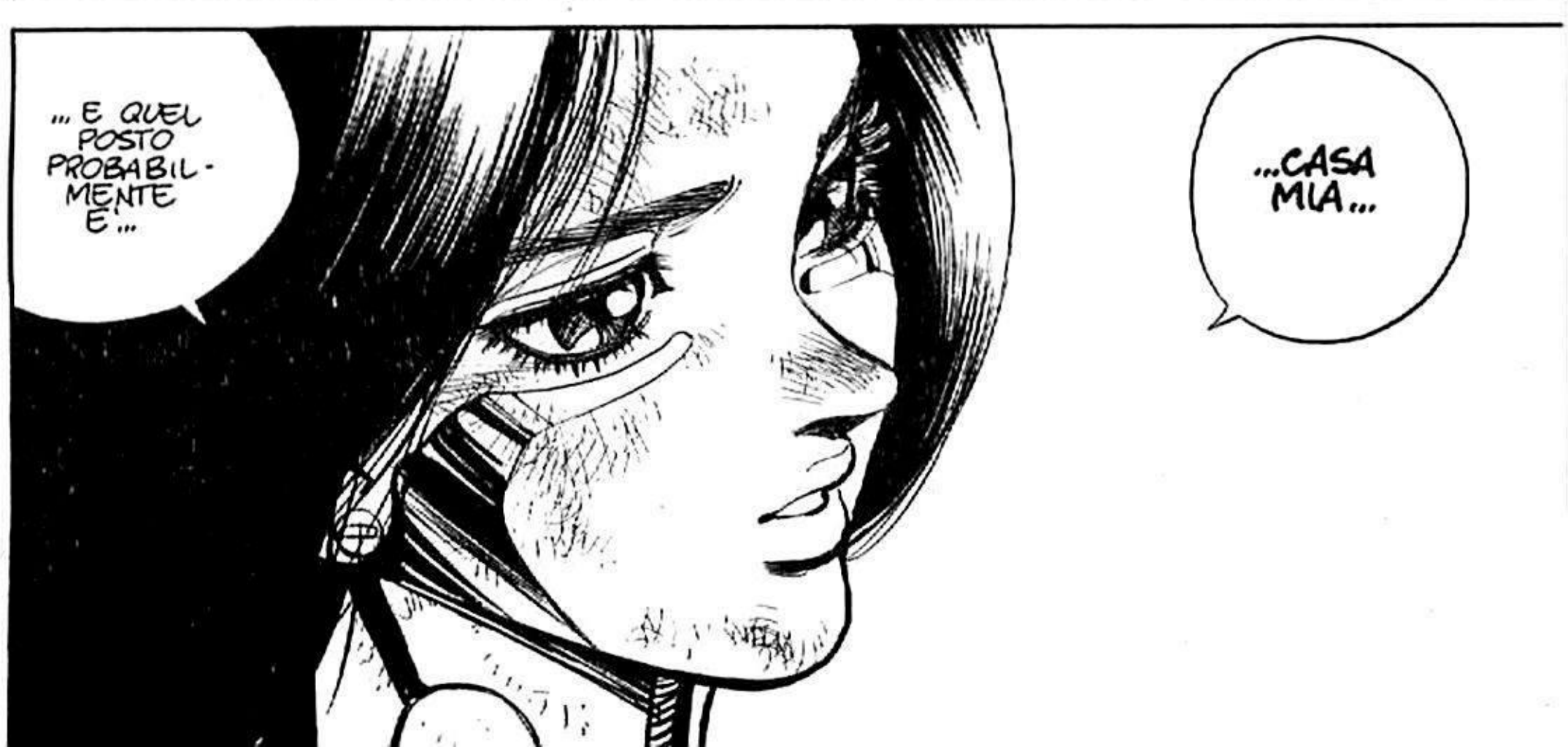
PUO' ESSERTI... TORNATA LA MEMORIA?

UNA MONTAGNA ROSSA TREMENDA-MENTE GIGANTE-SCA...

LA', NEL SUO CALORE, HO IMPARATO A COMBAT-TERE...

TAKIE' MI HA INSEGNATO IL SIGNIFICATO DELLA PAURA! MENTRE CADEVO, HO SENTITO L'AMARO SAPORE DELLA SCONFITTA E MI E' APPARSA L'IMMAGINE DI UNA MOSTRUOSA MONTAGNA ROSSA...

RICORDO SOLO QUESTO, PER ORA...



LA PALLA ENTRA NEL GIRO FINALE! SARA' ZAPHAL TAKIE' LA VINCITRICE ---?!

NO! ALITA RIENTRA IN GARA DAI BOX. COME UNA FENICE SI SOLLEVA DALLE CENERI!

LE DUE SI AVVICINANO ALLA COLLINA DEL SALTO MORTALE! ALITA, CHE PREDILIGE GLI SCONTRI AEREI, CERCHERA' DI ATTACCARE QUI TAKIE'?
RAGAZZI

AH AH!

ALITA

PER LA PRIMA VOLTA MI DIVERTO A COMBATTERE SUL CIRCUITO DEL MOTOR-BALL!

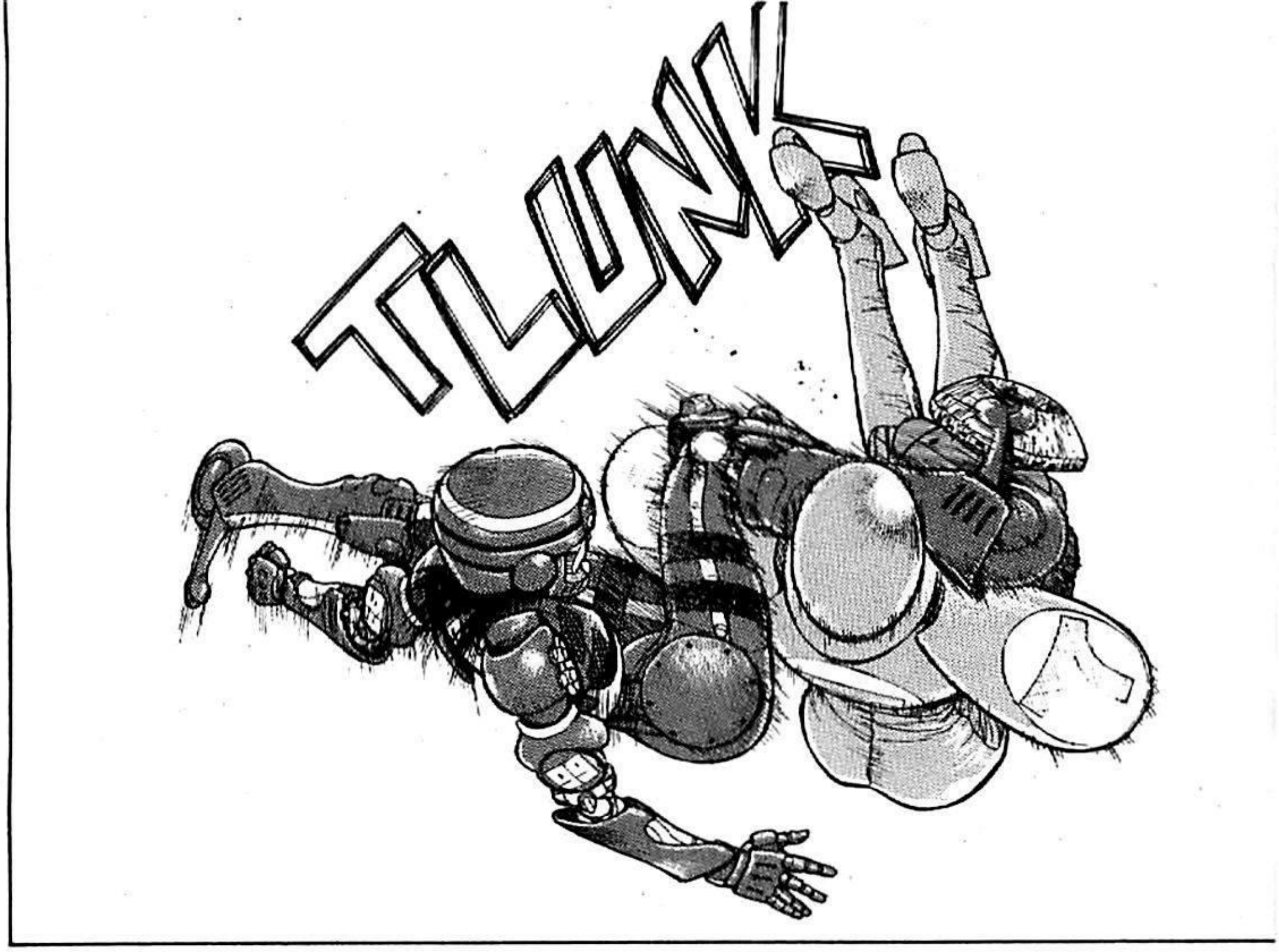
KETHUP

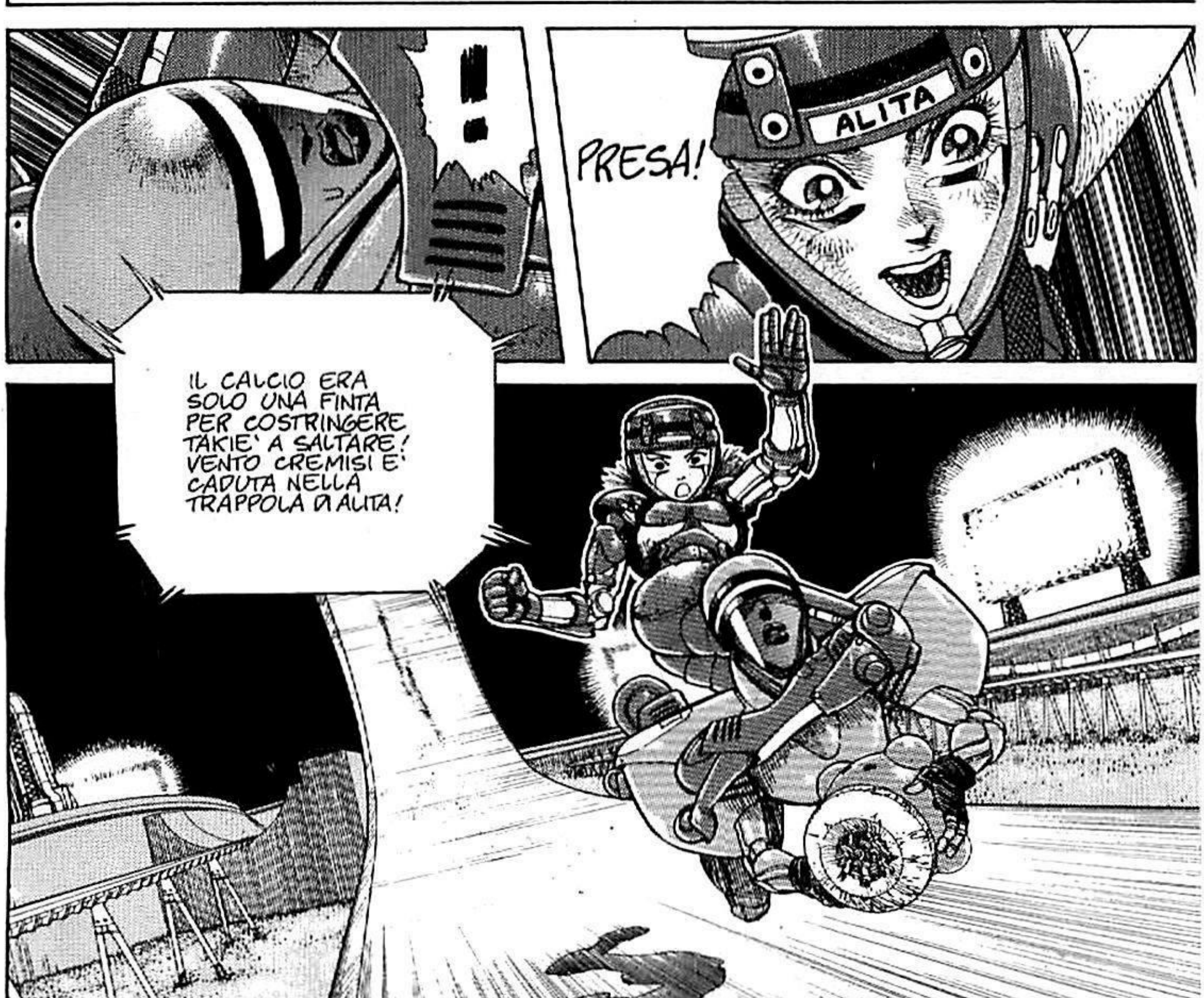
POSSO DAVVERO METTERE ALLA PROVA I LIMITI DELLA MIA FORZA!

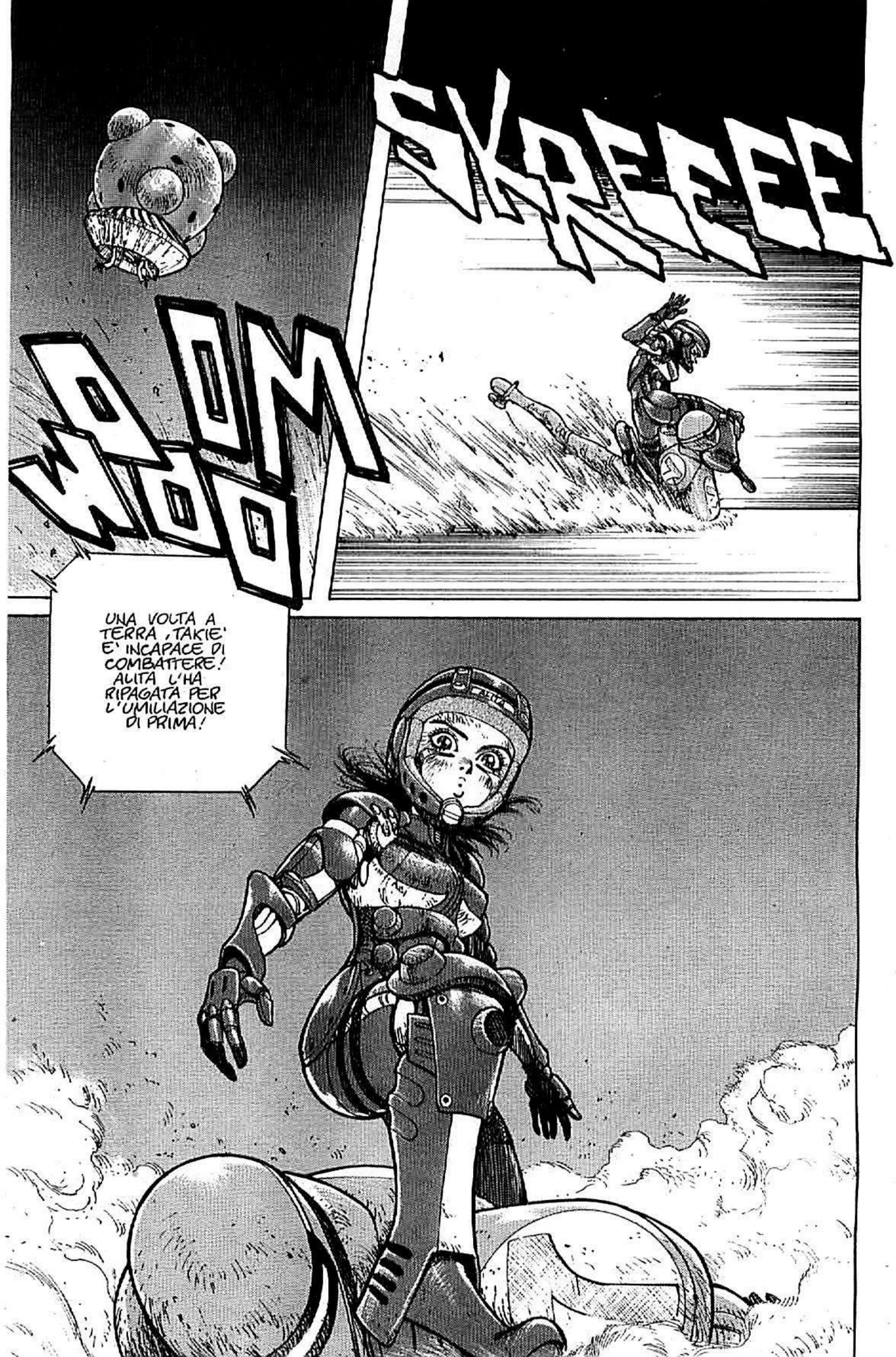
ETHUP

SSSSSS

ALITA SI METTE IN POSIZIONE PER ASSESTARE UN CALCIO ALL'INDIETRO! DALLA SUA POSIZIONE, TAKIE' NON RIUSCIRA' A STERZARE E A EVITARLO!
ALITA
DATO CHE TI PIACE LA DIFENSIVA, IL MIO ATTACCO DOVRA' ESSERE IMPLACABILE!
TAKIE' SALTA!
WOSH
ZASH
ZAM


TLUNK


!
PRESA!
ALITA
IL CALCIO ERA SOLO UNA FINTA PER COSTRINGERE TAKIE' A SALTARE! VENTO CREMISI E' CADUTA NELLA TRAPPOLA DI ALITA!

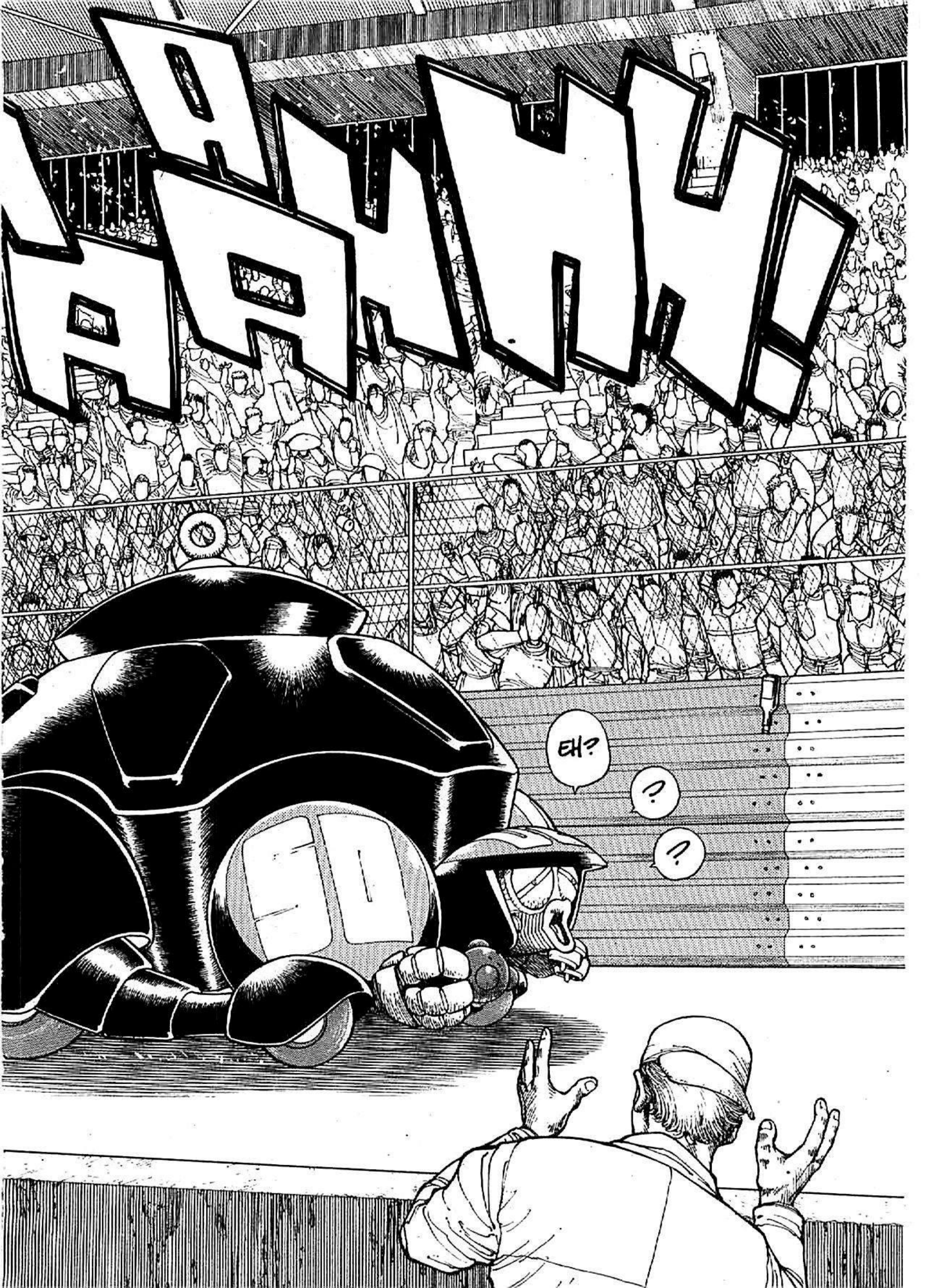

SKREEE
BOM
UNA VOLTA A TERRA, TAKIE' E' INCAPACE DI COMBATTERE! ALITA L'HA RIPAGATA PER L'UMILIAZIONE DI PRIMA!

KRAC
KLAK

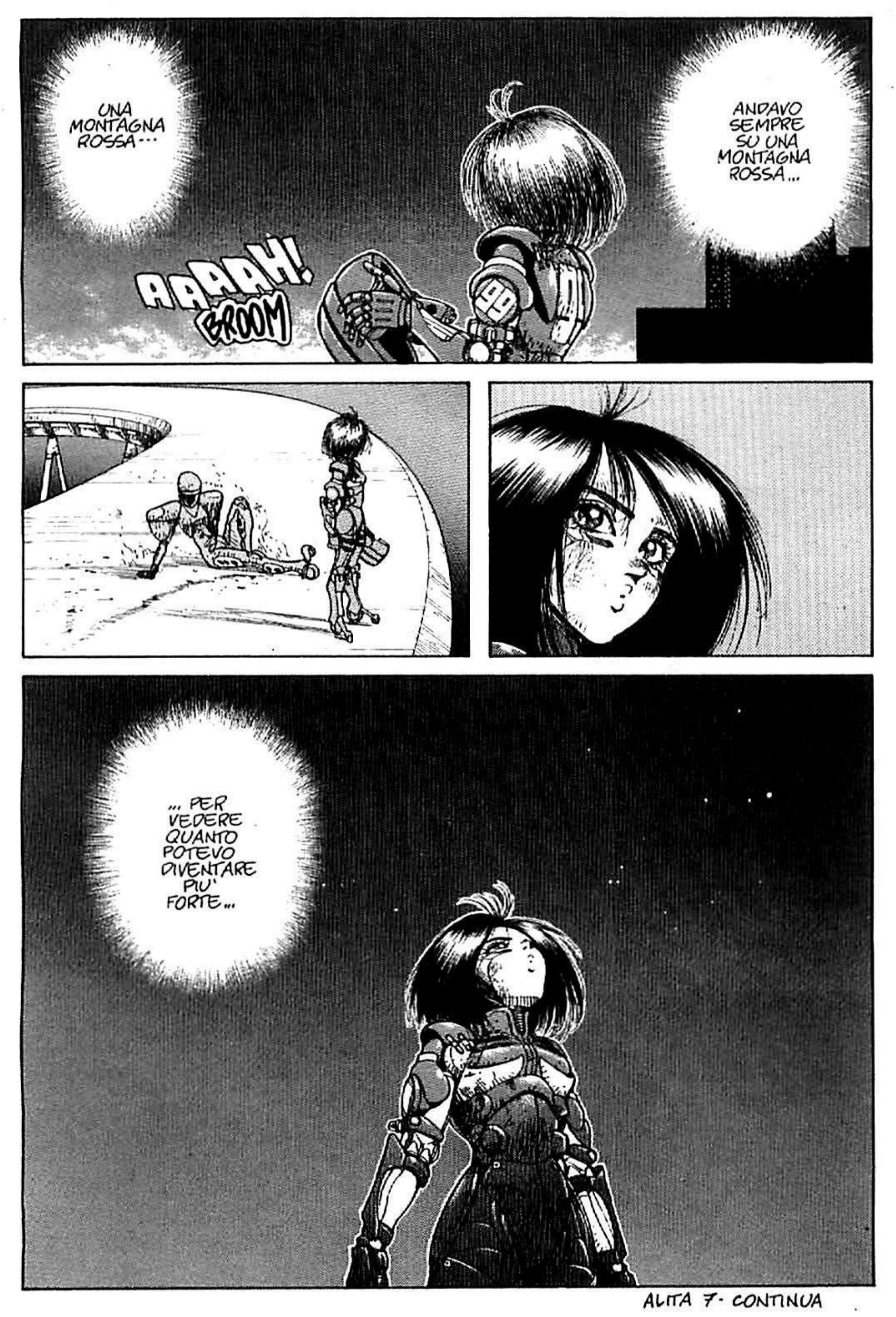
... E LA PALLA...
... AH! LA PALLA CADE NELL'AREA INFERNALE!

SECONDO LE REGOLE, VIENE IMMESSA NEL CAMPO UNA NUOVA PALLA, A SOLI TRENTA METRI DAL TRAGUARDO--
AH...
EH? CHE CI FA QUI LA PALLA?
AAAAH!
YAA!
ALITAA!
VRRRRRRMM
CHE FORTUNA!
VRRRMM
IMPOSSIBILE!!

OH, MIO DIO---! COLPO DI SCENA! IL N. 50, TIGEL, VINCE LA GARA!


ARRR
태?
?
?

MA CHE INCREDIBILE COLPO DI FORTUNA! C'E' FORSE QUALCUNO CHE SOLO PER UN ATTIMO AVREBBE SCOMMESSO SU TIGEL? CHE AMARA IRONIA. QUESTO STRAVOLGIMENTO DEL DESTINO!
CE L'HO FATTA!
TRIGGER MOTOR
ARRGH! NON E' POSSIBILE!
RIVOGLIO I MIEI SOLDI!
TI AMMAZZO!
NO! IL CIRCUITO SI RIEMPIE DI SPETTATORI INFURIATI -- E INIZIA UNA SOMMOSSA!
RAAA
BROM
EHI!
KABLAM



ALITA 7- CONTINUA

IL NET-MAN E IL SISTEMA DI SORVEGLIANZA

SCHEDA SPECIALE

LE LEGGI DELLA FACTORY

NEL SISTEMA CHE VIGE AI PIEDI DI SALEM, NEL TERRITORIO CHE STA SOTTO IL CONTROLLO DELLA FACTORY, ESISTONO REGOLE CHIAMATE "LEGGI DELLA FACTORY". QUESTE LEGGI SERVONO PER EVITARE PROBLEMI NELLE TRANSAZIONI E PER ASSICURARE PROTEZIONE TANTO AGLI OPERAI DELLE FABBRICHE QUANTO AI COMMERCIANTI, MA NON SONO LEGGI CHE RIGUARDANO I **DIRITTI** DEGLI ABITANTI DELLA CITTA'-DISCARICA.

CATEGORIE DI REATI SECONDO LE LEGGI DELLA FACTORY

	REATI DI CATEGORIA A	REATI DI CATEGORIA B
NATURA DEL REATO	DISTRUZIONE DI UNA FACTORY. FURTO DI MATERIALE DA UNA FACTORY. INTERRUZIONE DEL FLUSSO DALLA FACTORY A SALEM. FABBRICAZIONE O POSSESSO DI AEROPLANI. FABBRICAZIONE O POSSESSO DI ARMI. RESISTENZA AGLI HUNTER WARRIOR.	UCCIDERE O FERIRE UN CERVELLO. (ECCEZIONE: DURANTE UNA COMPETIZIONE SPORTIVA.) COMPRAVENDITA DI CERVELLI VIVI. FURTI DI PARTI DA UN CORPO VIVO.

"NET-MAN"

NELLA DISCARICA, PER IL CONTROLLO DEL SISTEMA DI SORVEGLIANZA, SI USANO I "NET-MAN", UNITA' COLLOCATE IN PUNTI STRATEGICI DELLA FACTORY.

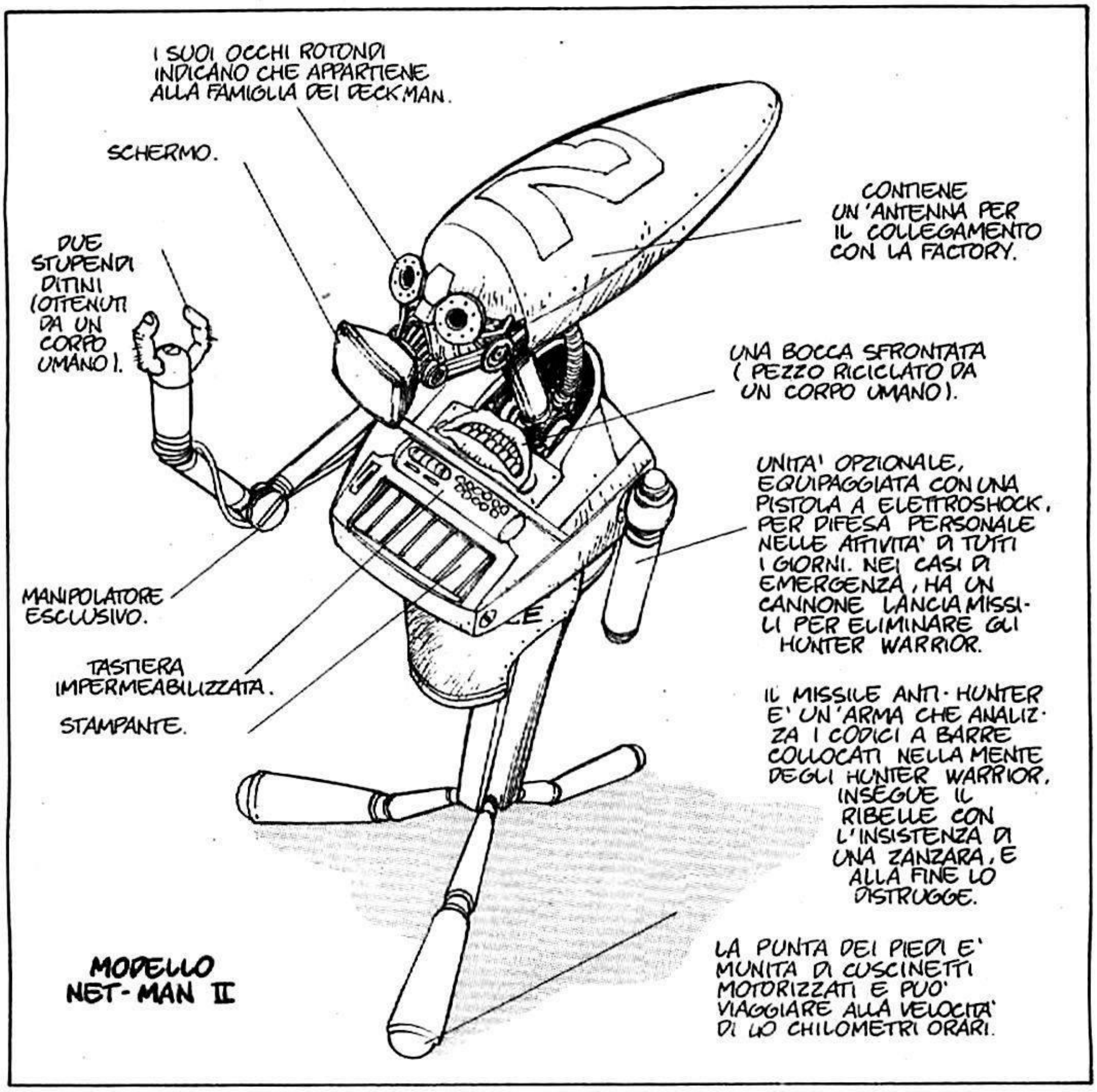
ABITUALMENTE, IL NET-MAN STA IN PIEDI ALLO STILE DI UNA SENTINELLA, AGLI ANGOLI DELLE STRADE, E FA LE VECI DI UN POLIZIOTTO. RICEVE DIRETTAMENTE LE INFORMAZIONI DAI CITTADINI CHE SONO STATI VITTIME DI AGGRESSIONI. VALUTA L'INFORMAZIONE DEI TESTIMONI OCULARI E I DATI DEL CORPO DEL REATO, E A PARTIRE DA QUESTI ELEMENTI INIZIA A INVESTIGARE SUL COLPEVOLE, E A CLASSIFICARE IL REATO NELLA CATEGORIA A O B. SOLO QUANDO CONOSCE IL NOME DEL COLPEVOLE, LO INCLUDE NELLA LISTA DEI RICERCATI. QUANDO NON SCOPRE IL COLPEVOLE, SE IL DELITTO NON APPARTIENE ALLA CATEGORIA A, ANNULLA L'INDAGINE.

IL NET-MAN NON ARRESTA IL COLPEVOLE, MA NEL CASO DI UN REATO DI CATEGORIA A SI MUNISCE DI ARMI, CHIAMA VIA ETERE GLI HUNTER WARRIOR E SI MUOVE PER INSEGUIRE IL CRIMINALE.

IL DESTINO DEL COLPEVOLE

NELLA FACTORY NON CI SONO NE' GIUDICI NE' PRIGIONI. C'E' UNA BANCA DI CORPI UMANI E UN IMPIANTO INCENERITORE. NELLA FACTORY, SI VERIFICA UNA SECONDA VOLTA IL DNA DEL COLPEVOLE E, SE COINCIDE CON IL NOME SULL'ELENCO DEI RICERCATI, SI PAGA LA TAGLIA E SI PRENDE LA TESTA DEL CRIMINALE. IL CERVELLO SI INCENERISCE O SI INVIA A UNA FABBRICA FARMACEUTICA PER IL RICICLO DEI MATERIALI GENETICI.

DISEGNO ESPLICATIVO DEL NET-MAN



E IN QUESTO MODO IL CRIMINALE SEMBRA NON AVERE NESSUNA POSSIBILITA' DI DIFESA, E APPARENTEMENTE E' CONDANNATO A UN DESTINO CRUDELE. MA A CAUSA DELLA DISORGANIZZAZIONE DEGLI HUNTER WARRIOR, LA PERCENTUALE DI ARRESTI E' MOLTO BASSA. LA DISCARICA E' SENZ'ALTRO UN PARADISO PER I DELINQUENTI.

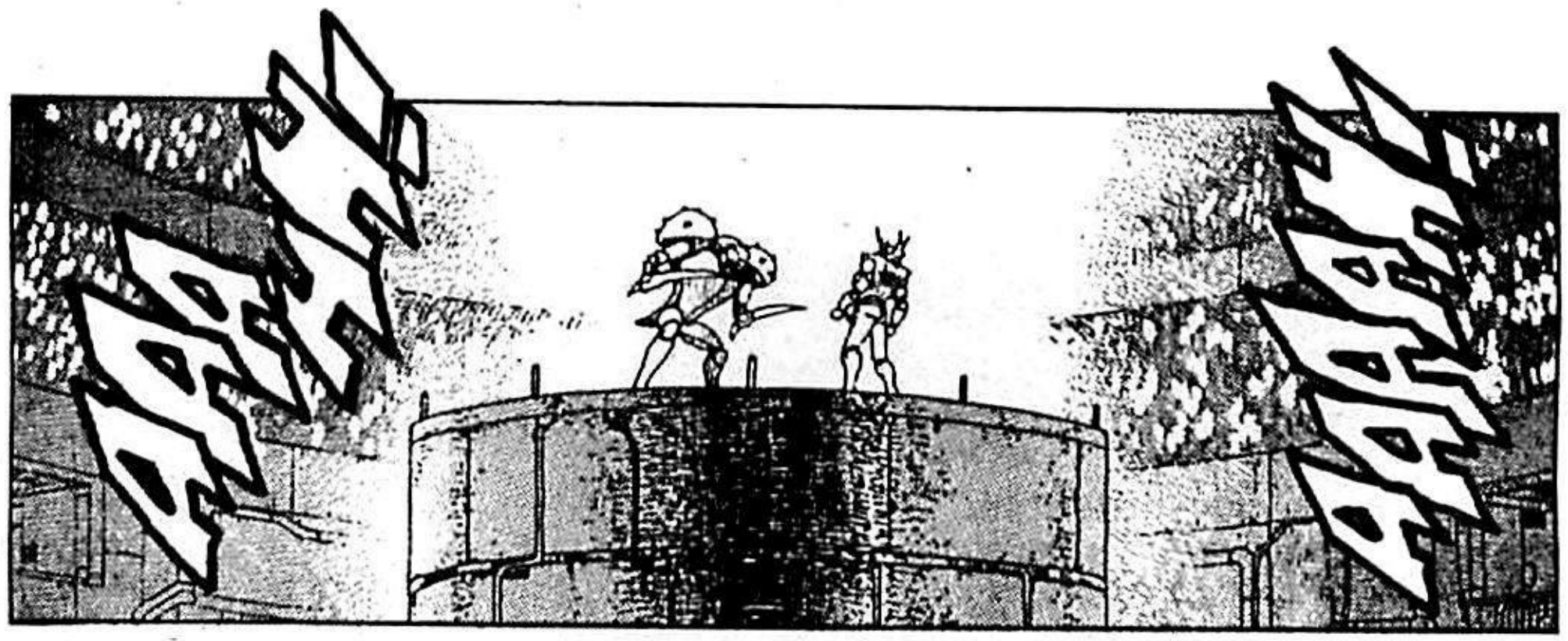
YUKITO
8-1-1992

SCHEDA SPECIALE

LA DISCARICA E IL MOTORBALL

I DUE SPETTACOLI PIU' POPOLARI DELLA DISCARICA SONO LA LOTTA NELL'ARENA SOTTERRANEA DELLA ZONA EST E IL MOTORBALL DELLA ZONA OVEST (L'OSPEDALE DI IDO SI TROVA NELLA ZONA EST).

NELL'ARENA SOTTERRANEA, ANDROIDI DI PIU' DI CINQUE METRI D'ALTEZZA LOTTANO L'UNO CONTRO L'ALTRO. ASSOMIGLIA ALLA LOTTA LIBERA DI OGGI ED E' MOLTO SPETTACOLARE (NE AVETE VISTO UN ASSAGGIO NEL NUMERO 1 DEL NOSTRO MANGA).



ARENA SOTTERRANEA

CI SONO VARI TIPI DI MOTORBALL, ED E' PERCIO' UNO SPORT MOLTO PIU' COMPLICATO. E' UNO SPORT MOLTO POPOLARE CHE POTREBBE PARAGONARSI AL BASEBALL O ALLA FORMULA UNO DI OGGI.

REGOLE DI BASE DEL MOTORBALL

1. I GIOCATORI COMPIONO DEI GIRI DI PISTA E VINCE CHI FA GOL CON LA PALLA.
2. I GIRI DELLA PISTA DEVONO AVVENIRE SEMPRE NELLA STESSA DIREZIONE. QUANDO UN GIOCATORE RETROCEDE PER PIU' DI TRE METRI, SUBISCE UNA PENALITA'.
3. UN GIOCATORE NON PUO' RESTARE FERMO PIU' DI UN MINUTO; SE LO FA, VIENE ELIMINATO.
4. QUANDO LA PALLA ESCE DAL TERRENO DI GIOCO, E NE VIENE ROVINATO IL MECCANISMO, SI BLOCCA IL GIOCO, SI SOSTITUISCE LA PALLA E POI SI RICOMINCIA.
5. LE ARMI DA FUOCO, I MISSILI E GLI ESPLOSIVI SONO PROIBITI.
6. LA LOTTA DENTRO LA PORTA NON E' PERMESSA.
7. IL PORTIERE DEVE RIMANERE NELLA PORTA.

OSSERVAZIONI: NEL CASO IN CUI SULLA PISTA RESTINO SOLO DUE GIOCATORI, SI GRIDA "SHOW DOWN" E I DUE GIOCATORI DEVONO AGGIUDICARSI LA VITTORIA LOTTANDO CORPO A CORPO. IN QUESTO CASO LE REGOLE BASE (1-4) NON SONO VALIDE.

PRIMA DIVISIONE

LE PARTITE DI PRIMA DIVISIONE VENGONO TRASMESSE PERSINO A SALEM, ESSENDO CONSIDERATE SPETTACOLI DI ALTA QUALITA'. CI SONO MENO DI 50 GIOCATORI.

SECONDA DIVISIONE

QUESTA DIVISIONE E' LA PIU' POPOLARE, GRAZIE ALLE BATTUTE, ALLE TECNICHE DI LOTTA E AGLI INGANNI DELLE SUE CORSE.

TERZA DIVISIONE

E' IL PASSAGGIO OBBLIGATO PER CHIUNQUE VOGLIA ENTRARE NEL MOTORBALL. I FAN APPREZZANO QUESTA DIVISIONE PER LA RUDEZZA DEL GIOCO E DEI GIOCATORI.

DIVISIONE "AMATORI"

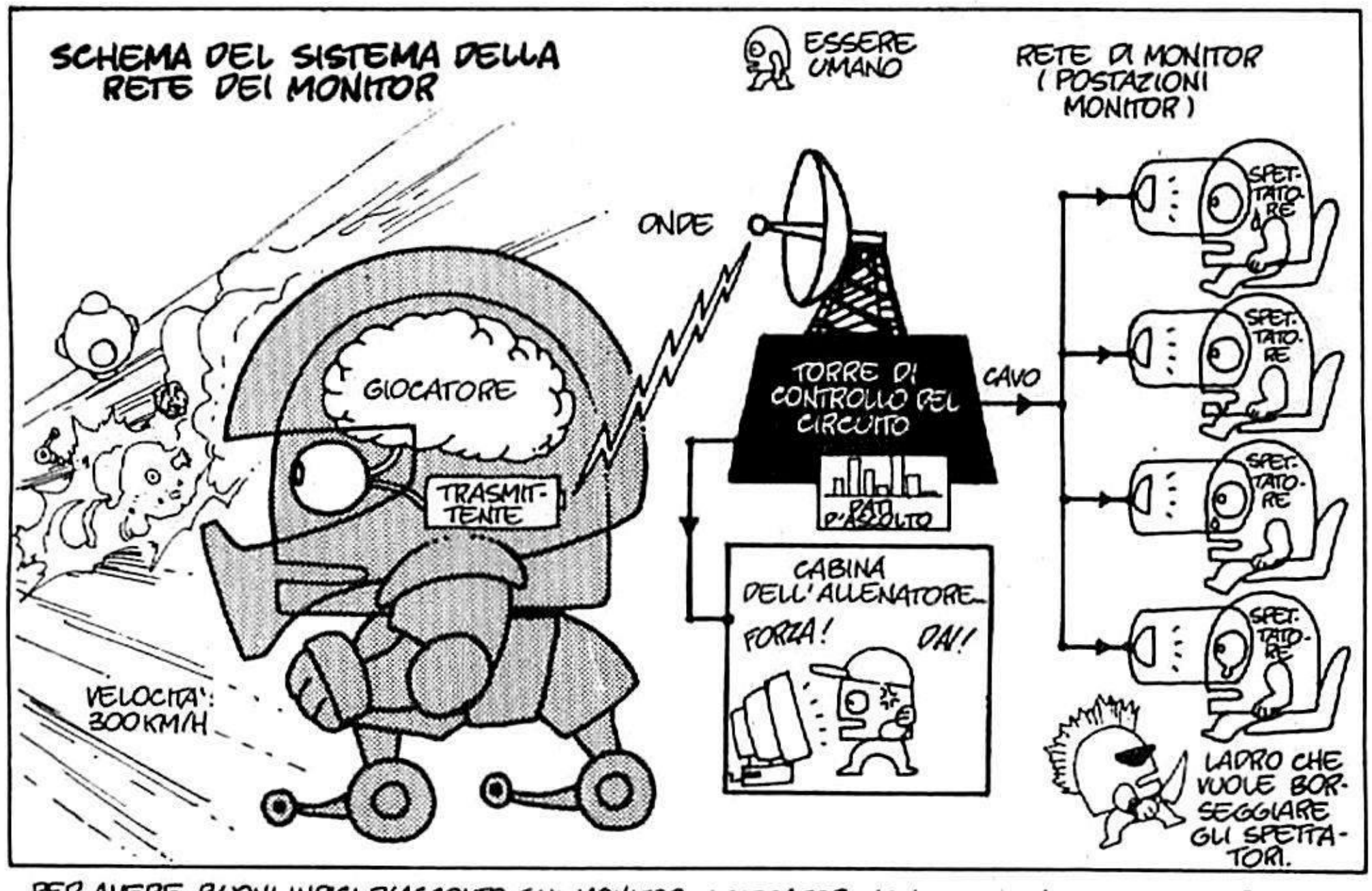
SONO PARTITE NON UFFICIALI CHE AVVENGONO IN STRADA, CON GIOCATORI NON ANCORA PROFESSIONISTI E CHE NON FANNO PARTE DELLE LEGHE UFFICIALI.

PIRAMIDE DEL MOTORBALL

E' LA FACTORY A SEGUIRE GLI AFFARI DELLE LEGHE DI MOTORBALL. AL FINE DI DIVENTARE FAMOSI, VENGONO ALLA DISCARICA GIOCATORI DAI LUOGHI PIU' LONTANI.

INCLUDENDO ANCHE GLI AMATORI, I GIOCATORI DI MOTORBALL SONO NUMEROSISSIMI. TENENDO CONTO CHE CI SONO ANCHE TANTISSIME PERSONE - ESSERI UMANI COMPRESI - CHE LAVORANO NEI DIECI STADI MEGLIO EQUIPAGGIATI, IL MOTORBALL COSTITUISCE UN BUSINESS IMPORTANTISSIMO PER LA DISCARICA.

NELLO STADIO SI POSSONO FARE SCOMMESSE; GLI SPETTATORI POSSONO ACCEDERE A UN MONITOR SENSORIALE COLLEGATO AL CERVELLO DEL LORO GIOCATORE FAVORITO E VIVERE L'ESPERIENZA DEL GIOCO COME SE **FOSSERO** QUEL GIOCATORE.



PER AVERE BUONI INDICI D'ASCOLTO SUI MONITOR, I GIOCATORI NON VOGLIONO SOLO VINCERE, MA DIMOSTRARE ANCHE LA LORO ABILITA'.

YUKITO
8-6-1992

prossimamente

Un cuore di bambina in un corpo meccanico. La dolcezza di un sorriso e la potenza di una macchina da guerra. La forza di un guerriero e l'agilità di una gazzella. Tutte qualità riunite in un'unica persona, anzi un cyborg: Alita. Prima era un temibile cacciatore di taglie, ora sta scalando le classifiche del Motorball. E il mese prossimo scoprirete che sfidare il megacampione non è ancora sufficiente per sentirsi appagati. Fra un mese sulle pagine di...

ALITA, L'ANGELO DELLA BATTAGLIA 8.

In tutte le edicole a partire dal 28 agosto.

L'angolo della battaglia

A cura di Enrico Fornaroli
c/o Marvel House
Viale Emilio Po 380
41100 Modena

Cari amici Enrico e Gianluca,
sapere di questa nuova linea editoriale della Marvel Italia mi ha fatto piacere, poiché seguo i manga giapponesi fin dal lontano 1992. Dopo la scomparsa di Granata Press ci voleva qualcuno che rompesse la situazione di monopolio che si era creata nel settore. Un po' di sana concorrenza è stimolante e costringe a migliorarsi. Trovo la competizione estremamente divertente. Comunque alcune vostre ultime scelte mi hanno lasciato piuttosto perplessa, prima fra tutte la cancellazione di SILENT MÖBIUS (non è definitiva vero?) e l'introduzione dei cosiddetti "manga coreani". Sinceramente non mi hanno mai entusiasmato, anzi li trovo veramente bruttini, non come disegni, semplicemente le storie sono orribili. Spero che SHOMA sia un'eccezione, comunque anche se può essere un bel fumetto chiamarlo "manga" non lo trovo giusto, i manga sono solo quelli giapponesi!!!
In ogni caso, avete tutto il mio appoggio anche se vi consiglio di saper accettare le critiche senza irrigidirvi sulle vostre posizioni.
Infine ecco le mie preferenze in fatto di fumetti: *Touch* di M. Adachi e i manga sportivi in generale, *R.G. Veda* e *X* della Clamp, *Bastard, Five Star Stories*. Vi prego inoltre di continuare SILENT MÖBIUS in qualche modo, anche nel circuito librario specializzato.
Saluti affettuosi,
ELENA DELL'OLIO
Via Chopin 70, 20141 Milano

Gentile Elena,
ti ringraziamo per l'affetto e l'appoggio che ci dimostri. Anche noi crediamo in una salutare e stimolante concorrenza, che sappia offrire ai lettori il meglio che l'editoria internazionale oggi è in grado di produrre. L'importante è che la competizione sia dettata da principi di lealtà e sappia coniugare la varietà della proposta con la sua qualità.
Ecco perché abbiamo voluto proporre nella linea editoriale "Marvel Manga" un fumetto come SHOMA. Un manga a tutti gli effetti (anche se non giapponese), poiché in Corea il fumetto si chiama così.
Un manga che crediamo non ti deluderà per i disegni (lo stile ricorda) ma soprattutto per le storie (un fantasy con venature umoristiche che ti terrà inchiodata alla pagina).
Per quanto riguarda SILENT MÖBIUS, invece, non disperare perché, grazie alle numerose vostre lettere che ne auspicano un ritorno, la sua uscita di scena potrebbe non essere definitiva.
Continua a seguirci e non rimarrai delusa!

Carissimo Andrea
Questa è la terza lettera che ti scrivo; ho forse sbagliato l'indirizzo? No! E allora pubblicami! Se no io... io... mi metto a piangere!?! (yes, I'm kidding). Voglio dirti che il fumetto è bellissimo!!! Non so se mi spiego:

è superlativo!! Adesso sto aspettando il quinto numero. Io sono un tipo che legge quasi tutti i generi di fumetti (alcuni titoli: *Bastard!*, ELEMENTALORS, *Dragonball, Ushio e Tora*...), ma devo dire che ALITA mi ha appassionato più di tutti e non so perché, me lo potreste spiegare? Una "tiratina d'orecchi" viene dalla lettera che avete pubblicato nel terzo numero: quanto dura la serie? È più lontana Tokyo! Grazie! Un volumetto giapponese sono due italiani [ma verrà il tempo in cui un volumetto italiano corrisponderà a due volumetti giapponesi, e verrà anche il tempo in cui pubblicheranno *Bastard!* (E quel giorno verrà anche l'Apocalisse, *n.d.Me*)], ma di quanti volumetti è composta la serie?
Visto che vi ho spedito due lettere (bellissime) e mi avete trascurato (sigh, sob!) ora sarò più serio.
Domande:
0) esiste il Gioco di Ruolo di ALITA?
1) Che altri fumetti dello stesso autore posso trovare in Italia?
2) In quanti siete? (Mi sono sempre chiesto di quanti membri è composta una redazione).
3) Al tipo a cui non piace *Appleseed*: ma come fa a non piacerti?!? Mangofilo snaturato (non prendertela sto scherzando; i gusti sono gusti, ma a me piace *Appleseed* di quel geniaccio di Masamune Shirow, anche se non può competere con ALITA).
4) Ho visto la locandina di un giornale della Viz Comics che parlava di ALITA, di che rivista si tratta? (Siccome vado negli U.S.A. vorrei informarmi del "giro" statunitense.)
Per concludere un "Ciao" a tutti gli assuefatti fumettari (come il sottoscritto).
E ciao a tutti voi, e... continuate a pubblicare ALITA mi raccomando!
CARLO BOMBONATI
Via Sassoferrato 1, 35133 Padova

Sulfureo Carlo (o devo chiamarti Giulio?), l'indirizzo era esatto (infatti ti sto rispondendo), ma è il destinatario della tua intricata ma divertente lettera (Andrea?!) che non esiste. (A meno che tu non volessi scrivere ad Andrea Plazzi, editor e traduttore della Marvel Italia che però non si occupa di manga). Ma tant'è, puoi riporre il fazzoletto intriso di lacrime e goderti le risposte ai tuoi quesiti:
00) la serie di ALITA è composta di 9 volumi giapponesi che diventeranno 18 volumetti italiani. La storia lì si conclude, ma in Giappone stanno uscendo altri episodi autoconclusivi che narrano di eventi passati della nostra deliziosa cyborg.
0) Non mi risulta. Almeno non in Italia.
1) Nessuno per il momento.
2) Tanti. Se dai un'occhiata in terza di copertina scoprirai quanti. A questo numero devi aggiungere gli editor, i traduttori e i letteristi della testate americane. Una dozzina di persone circa.
4) Forse ti riferisci alle riviste *Animerica* e *Vizion* pubblicate dalla Viz Communications, che negli Stati Uniti è l'editore di ALITA. Ciao e... buon viaggio!

Cari Gianluca ed Enrico,
sono una lettrice appassionata di manga (i fumetti americani non li sopporto e quelli italiani peggio ancora, escluso *Diabolik*), mi chiamo Elisabetta e ho 19 anni.
Vi voglio ringraziare per aver pubblicato ALITA, ma vi voglio anche rimproverare per aver interrotto così bruscamente il mitico ELEMENTALORS. Ogni volta che usciva un nuovo numero non vedevo l'ora di andarlo a comperare. Se è possibile vorrei sapere perché lo avete sospeso, era fantastico, super, iper, mega... in altre parole (come se non si fosse capito!) mi piaceva da matti. [...]
Insomma come va a finire?
Spero che non sospenderete anche DARK ANGEL e ALITA!
Ho letto che in Giappone (a gennaio) è uscita la nuova serie di ALITA, la pubblicherete anche voi, vero? Se la risposta è sì,

non vedo l'ora di leggerla... altrimenti pazienza! SILENT MÖBIUS è fantastico; mentre BERSERK non mi piace per niente (scusate la brutale franchezza, ma se avessi detto che per me era carino o soltanto passabile, sarei stata soltanto un'ipocrita); ma parola d'onore, non perdo neanche un numero di DARK ANGEL e di ALITA.
Come mai fate tanto i misteriosi sulle prossime uscite? Non è che ci potete accennare qualcosa? Scommetto che non potete farlo, be' comunque io vi seguirò sempre, potete metterci la mano sul fuoco... l'importante è che di tanto in tanto la giriate in modo che si arrostisca da entrambi i lati.
Ciao dalla vostra eterna lettrice di manga...
ELISABETTA BRAGONI
Via Italo Belardi 66, 00045 Genzano di Roma (RM)

Cara "eterna lettrice",
accetto i rimproveri (oltre che i ringraziamenti), ma cercherò di motivare certe "impopolari" scelte. Le sospensioni di alcune testate, come DARK ANGEL ed ELEMENTALORS, non sono dettate da cinismo o cattiveria, credimi, ma sono causate da un semplice motivo: noi pubblichiamo le storie più velocemente di quanto gli editori giapponesi sappiano produrne. Così siamo costretti ad attendere che in Giappone escano i nuovi volumi delle serie che tu ami tanto. Ma stai tranquilla, sono solo "sospensioni temporanee".
Per quanto riguarda ALITA, la notizia è vera in parte, come puoi leggere nella risposta alla lettera di Carlo Bombonati.
E per BERSERK, be', dagli una seconda chance. Adesso siamo entrati nel vivo dell'emozionante storia della sua infanzia.
Un'avventura che ti farà rimanere senza respiro.
Parola di scout.

Uomini o cyborg?
Quale sarà il nostro futuro? Speriamo che non sia quello di Alita.
O meglio, nel peggiore dei casi speriamo che sia quello di Alita. Alita è un robot, un robot che ama. Allora è umana? Sicuramente nessuna delle due. Ma sa cos'è l'AMORE. Dio che tristezza quando dice: *«Il mio corpo non è stato costruito per amare»* o ancora *«Yugo, voglio toccarti, stringerti a me»*, e subito ricorda con quale facilità ha strappato le braccia al ricercato.
Alita è una diversa, si sente così, diversa da Yugo. Così come mille persone si sentono diverse da noi, nella realtà quotidiana. Come soffre nella sua condizione, perché può amare e non può essere amata? Perché questo? Chi l'ha deciso? Figura enigmatica, Alita si aggira come un corpo estraneo fra le pagine di questo fumetto, alla ricerca di una pace che crede di trovare nell'accettarsi così com'è. Solo illusa.
Non è lei che si deve accettare, ma sono gli altri che la devono accettare per quello che è, perché vivendo in una società conta più il giudizio della società stessa che quello di un suo singolo membro. È un equilibrio che non si può rompere.
Vai Alita, continua così, credi nel tuo sogno. Perché oggi di sogni ne abbiamo troppo pochi. Oggi il tuo problema ne rispecchia uno ben più grande. Nel tuo piccolo ci stai aiutando a capire: cos'è l'uomo? Chi è per decidere sugli altri e sulla natura?
Ciao.
GIAN MARIA FELICETTI
V.le Italia 472, 19126 La Spezia

Non voglio aggiungere altre parole alle belle riflessioni di Gian Maria. Forse anche una semplice "storia a fumetti" può farci pensare; farci ragionare sui grandi problemi. Che ne dite? Siete d'accordo? Allora fatemelo sapere. "L'angolo della battaglia" è qui per questo!

Collezione MARVEL MANGA
Arretrati disponibili

SILENT MÖBIUS 1/4 (£ 3900); 5/6 (£ 4500)
ELEMENTALORS 1/3 (£ 3900); 2 esaurito; 4/5 (£ 4300)
BERSERK dall'1 (£ 3500)
DARK ANGEL 1/3 (£ 4000); 4/8 (£ 4500)
ALITA 1/6 (£ 3500)
TENCHI MUYO 1, 2 (£ 3500)
SLAYER 1 (£ 3500)
SHOMA 1, 2 (£ 3500)
AKIRA 37, 38 (£ 8900)

Gli arretrati possono essere richiesti a SERVICE MEDIA, viale Lombardia 47, 20056 Trezzo sull'Adda (MI), fax 02-90961902; le copie verranno inviate contrassegno al prezzo di copertina, più 6.500 lire per ogni spedizione come contributo spese postali.

Spedite il coupon, in busta chiusa, a: **MARVEL ITALIA SERVIZIO ARRETRATI, C/O SERVICE MEDIA, VIALE LOMBARDIA 47, 20056 TREZZO SULL'ADDA (MI).** Non si fanno spedizioni all'estero.

Sì, speditemi a casa i seguenti numeri arretrati: li pagherò direttamente al postino.

COGNOME
NOME
INDIRIZZO
CITTÀ CAP
TELEFONO FIRMA

TESTATA	NUMERI	COPIE	COSTO
MARVEL ITALIA	Contributo fisso per spese postali		L. 6.500
		Totale	

QUATTRO MAGNIFICI EROI PER ALTRETTANTI APPUNTAMENTI

MARVEL MANGA

QUATTRO FANTASTICHE AVVENTURE CHE A LUGLIO POTRETE LEGGERE IN

ALITA #7
(la Campionessa)

BERSERK #8
(il Mercenario)

SHOMA #2
(il Ladro)

TENCHI MUYO #2
(lo Studentello)

SOGNATE CON NOI.

Per altri manga seguiteci
su Telegram: @Wicked_Manga

Wicked Manga